

PC • Online • PlayStation • N64 • Dreamcast • PS2

СТРАНА ИГР

BLACK & WHITE ЭПОХА ТИТАНОВ



<http://www.gameland.ru>

маленькие компьютерные человечки



ИГРЫ

Summoner
Dreamland
Deus Ex
Black & White
WarCraft III
Episode 1:
Obi-Wan
Crazy Taxi
Resident Evil
Code: Veronica



**Final
Fantasy VIII**
сенсационный
прорыв на PC

ПРОХОЖДЕНИЯ

The Sims Killer Tank Final Fantasy VIII

Там, где образ обретает четкость



DYNAFLAT™

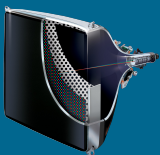
Легко увидеть, почему SyncMaster 700 IFT/900 IFT одни из самых совершенных профессиональных мониторов в мире. Множество производителей заявляют о плоских экранах своих мониторов, но только мониторы SyncMaster IFT 17/19" имеют абсолютно плоский экран и абсолютно плоское изображение.

Мониторы SyncMaster 700 IFT/900 IFT — лучшие среди 17/19" мониторов, созданные для профессионалов, для тех, кто любит и ценит истинную точность.

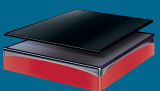
SyncMaster 700IFT/900IFT



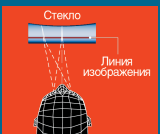
Эргономичный дизайн монитора радует глаз с любой стороны. Plug & Play DDC 2 Bi — простота и удобство в подключении и настройке. Удобная, эргономичная выдвигаемая панель настройки.



Теневая маска с горизонтальным шагом **0.20 мм** позволяет добиться высокого разрешения, яркости и цветосовмещения, четкого изображения.



Антистатическое и антибликовое покрытие Smart III Treatment повышающее контраст и четкость изображения.



Оптимизированная форма внутренней поверхности экрана ЭЛТ обеспечивает идеально плоское изображение.

Плоская форма

Физическая и визуальная плоскость

Новейшая разработка компании Samsung — электронно-лучевая трубка DynaFlat™ обладает абсолютно плоским экраном, который обеспечивает четкое изображение, свободное от оптического эффекта вогнутости при любом угле зрения — недостатка, свойственного многим другим мониторам с плоским экраном.

Цвет

Замечательная чистота цвета

Новое люминофорное покрытие Super Pigment Phosphor обеспечивает более широкий диапазон воспроизводимых цветов, создавая удивительно естественные и яркие цвета.

Теневая маска

Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм гарантирует превосходную фокусировку при высоких разрешениях.

Удобство

Управление цветом

Технология управления цветом Samsung Real Color Control упрощает смешение трех цветов RGB в графических приложениях. С помощью кнопок, используя лишь два параметра настройки — оттенок и цветовая насыщенность, возможна простая и удобная настройка цвета. С помощью уникального экранного меню Digital Display Director возможна регулировка цветовой температуры с шагом 100 Кельвин, устранение муара и т.д.

Совершенное изображение

Высокие частоты обновления экрана (89Гц при 1280 x 1024 и 119Гц при 1024 x 768) гарантируют изображение без бликов, уменьшая утомление глаз пользователя и обеспечивая идеальные условия для успешной и длительной работы



Представительство Samsung Electronics в Москве
E-mail: info@samsung.ru. Web-site: <http://www.samsung.ru>

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Формоза 234 2164, Вист 159 40 01(10 линий), 288 75 18.X-Ring 719 95 80 Олди 178-9044,Роско 213 8001,CITILINK 745 29 99, НИКС 216-70 01,Партия 742 5000, 742, 40 00, Ф.Центр 472 64 01, R&K 230 63 50, Банга 299 57 56, Лизард 490 65 36, Corvette 369 06 94, Inel 742 64 36, Сатурн 148 94 61, Техмаркет Компьютеры 214 21 21, SMS 956 12 25, Деникин 913 39 59, M.Video 921 03 53, Dasten Computers 195 02 39, Almer 261 71 29, Сетевая Лаборатория 784 64 90, Кит 181 35 39, Санкт-Петербург (812)Вист-СПб 325 68 98,327 90 16,CONCOM 320 90 80,Ладога 325 82 02, Мир Техники 325 07 30, 327 58 28, 325 43 80, IVC-CHS 329 36 73, МТ Компьютеры 186 95 90, Авэкс 110 13 13, Хи-квадрат 325 71 87, 327 65 45, RAMES 277 86 86, KEY 325 32 16,Aura Computers 248 83 90, 325 69 20, Партия Балтика 296 80 94, Новосибирск (8632) Ната 54 10 10, Квеста 33 24 07, Адитон 28 54 53, МультиШтерн 53 44 44, Волгоград (8442) Вист 32 79 32, Ростов на Дону (8632)Технополис 90 31 11,Вист-Дон 63 54 30, Микро Системс 63 57 77, Зенит 38 65 65, Краснодар (8612) Владос 64 28 64, 62 25 41, Трэйд Мастер 55 50 40, Компьютерные системы 55 99 94, Окей 60 11 44, Сочи (8622) Юпитер-ног 99 87 89, Владос 92 22 91,Новороссийск (27) Владос 22 64 42, Нижний Новгород (8312) Вист 67 79 05, Юст 30 16 74,Екатеринбург (3432) Формоза 59 18 68, Парад 22 55 83, Челябинск (3512) EMS 60 20 57, Оренбург (3532) Мехатроника78 07 57, Иркутск (3952) Анком 51 05 10, Омск (3812) Вист 54 43 84, Надежда 31 56 58, Томск (3822) Intant 41 52 34,Элекс-ком 72 72 40, Ижевск (3412) Элми 23 20 26, Тула (0872) Вист 30 51 00, Калуга (0842) Вист-Ока 55 85 85,Рязань (0912) Комис 24 10 70, Казань (8432) Абак 76 95 59, Мэлт 64 25 84, Кемерово (3842) ККЦ 36 03 03,Самара (8452) Прагма 16 32 87, Ламберг 32 61 04, Такт-Софт 99 35 75, Тольяти (8482) ИнфоЛада 40 66 40, Альба 22 94 53, Тюмень (3452) Комтех 46 65 94, Уфа (3472) Форте 35 89 14, Империял 53 42 22, Ю. Сахалинск (42422) СахИнфо 3 36 05, Хабаровск (4212) Амур 37 65 87, Находка (4236) EPSI 64 66 80, Владивосток (4232) Информационные Системы 26 90 55, Владтехно 26 81 87, Саранск (8342) Фарго 17 08 58, Ставрополь (8652) Инфра 77 77 77, Владимир (0922) Кант32 60 80, Орел (0862) Трио 47 24 82, Пермь (3422) ИВС 46 65 94, Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 33 61.

SAMSUNG

ELECTRONICS

МузТВ сегодня - это:

национальный музыкальный канал

первое круглосуточное телевидение

150 городов России и ближнего зарубежья

музыкальное телевидение для всех



**меняет
кожу**

СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

COVERSTORY

058

SIMS

Когда хорошую игру долго ждешь, предвкушая все невероятные достоинства, о которых рады говорить разработчики, то после ее выхода будешь обязательно разочарован. Даже если игра действительно получилась хорошей.

SIMS
SIMS

SIMS



CRAZY TAXI



070

SPACECHANNEL5

Можно ли назвать Space Channel 5 игрой, на самом деле вопрос очень спорный. Некоторые имеют наглость дать на него положительный ответ, тогда как я, скорее, склонен причислить этот продукт к категории модных аксессуаров, то есть тех бесполезных «клевых фишек», которые нам абсолютно не нужны, но без которых жизнь была бы намного скучней и прозаичней.

SPACECHANNEL5



064

CRAZY TAXI

То, что сделала с гонками Crazy Taxi, можно было бы смело назвать революцией, если бы не одно но.

ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC									
Big Bang	44	Final Fantasy VIII	68, 86	Throne of Darkness	47	Tenchu 2	54	Resident Evil Code: Veronica	66
Black & White	10	Force Commander	31	WarCraft III	24	Sega GT		Sega GT	30
Deus Ex	26	Killer Tank	84	Wizards & Warriors	18	Space Channel 5		Space Channel 5	71
Divinity: The Sword of Lies	56	Kingdom Under Fire	46	Огнем и мечом	88				
Dreamland	22	QUARK	52						
Episode 1: Obi-Wan	31	Rune	50	PS					
F1 2000	53	Summoner	14	F1 2000	53	Black & White	10	PS2	
		The Sims	58, 80	Final Fantasy VIII	68, 86	Crazy Taxi	64	Episode 1: Obi-Wan	31
						Deus Ex	26	QUARK	52
						Episode 1: Obi-Wan	31	Summoner	14
						QUARK	52		

НОВОСТИ NEWS

- 004** Индустриальные новости
006 Игровые Новости

010 ХИТ? PREVIEW

- 010** Black&White
014 Summoner
018 Wizards&Warriors
022 Dreamland
024 WarCraft III
026 Deus Ex

030 ГАЛЕРЕЯ

- 030** Sega GT
031 Episode 1: Obi-Wan
031 Force Commander

030 SPECIAL 1999

- 030** Календарь '99

038 ОНЛАЙН

- 038** QIIIA, или... CS2?
040 Нас поправили...
040 Nexus: Kingdom of the Winds
041 UT: поле боя своими руками

044 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW

- 044** Big Bang
046 Kingdom Under Fire
047 Throne of Darkness
050 Rune
052 QUARK
053 F1 2000
054 Tenchu 2
056 Divinity: The Sword of Lies

058 ОБЗОР REVIEW

- 058** Sims
064 Crazy Taxi
066 Resident Evil Code: Veronica
068 Final Fantasy VIII PC
070 Space Channel 5

066 ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

- 066** Diamond Viper Z200

076 КАЛЕЙДОСКОП

078 КОДЫ

080 ТАКТИКА TAKTIX

- 080** Sims
084 Killer Tank
086 Final Fantasy VIII
088 Огнем и мечом (часть 2)

092 ПИСЬМА LETTERS

096 АНОНС 63 НОМЕРА

Издательству GameLand Publishing ТРЕБУЕТСЯ

Менеджер по работе
с престижными клиентами в отдел рекламы
Требования:

- опыт работы в СМИ или рекламном агентстве
- знание компьютерного рынка
- опыт привлечения новых клиентов
- з/п высокая, хорошие условия работы

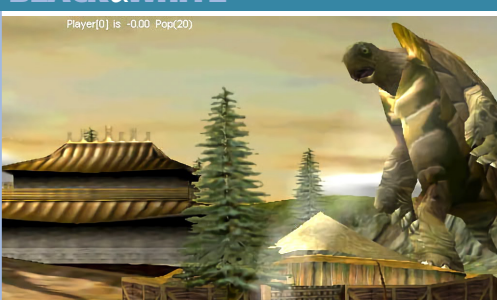
Резюме присылайте Пискунову Игорю
по факсу: (095) 125-0211
или по адресу: Igor@gameland.ru
тел.: (095) 124-0402



**Подписка
во всех
отделениях
связи
России !**

**Подписной индекс в
«Объединенном каталоге
2000»
(«Зеленый каталог»)
«СИ» — 88767,
«СИ+CD» — 86167**

BLACK&WHITE



SUMMONER



WARCRAFT III



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	Samsung	051	Бука
3 обложка	Д-Факто	055	Станция 2000
4 обложка, 029	1С	067	Elko
001	МузТВ	071	Radio.ru
007	Formoza	075	DVD-Shop
009	Техмаркет	076	Е-Лаб
013	C-Trade	077	Спецвыпуск «Хакер»
017, 019, 023	E-Shop	079	Журнал «Хакер»
021	Zenon	093	RRC
039	OPM	095	Журнал «Хакер»
043	АБКП		

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянг serge@gameland.ru издатель
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru главный редактор
Борис Романов borisr@gameland.ru редактор Видео
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор Онлайн
Эммануил Эдж emik@gameland.ru корреспондент в США
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru технический редактор
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru корректор

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru WEB-master
Академик akademik@gameland.ru WEB-редактор

ART

Михаил Огородников michel@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер
Иван Солякин ivan@gameland.ru дизайнер

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru цветоделение
Ерванд Мовисян техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru менеджер отдела
тел.: (095) 124-0402, 797-1489; факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» учредитель и издатель
Дмитрий Агарун dmitri@gameland.ru директор
Борис Сковорцов boris@gameland.ru финансовый директор
Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
Web-Site <http://www.gameland.ru>
E-mail magazine@gameland.ru
Доступ в интернет:
компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; телефон: 250-4629

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company publisher
Dmitri Agaronov dmitri@gameland.ru director
phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211
Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки

Михаил Огородников

Хочешь издавать СВОЮ «Страну Игр»?

Коммерческое предложение
региональным издателям

Теперь вы можете самостоятельно
издавать журнал «Страна Игр»

Подробнее по телефону
937-52-31

E-mail: dmitri@gameland.ru

ИЩЕМ КРУПНЫХ РЕГИОНАЛЬНЫХ
ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ДЛЯ
РАСПРОСТРАНЕНИЯ ЖУРНАЛОВ
937-5230, 124-0402,
E-mail: vladimir@gameland.ru



Что-то не заладились в последнее время дела у многих компаний, которые еще вчера казались настоящими неподвластными стихиям колоссами. Им до последнего времени все шло с рук, чтобы они ни делали и что бы мы о них плохого ни говорили. Но такое продолжаться долго не могло. В один прекрасный (а для кого-то ужасный) момент и их настигла расплата и за плохой менеджмент, и за свою уверенность в том, что на популярности какой-нибудь торговой марки можно постоянно строить свое благополучие. Особенно не повезло паре известных фирм, которые долгое время паразитировали на своих материнских компаниях. С рапорта об их нелегкой судьбе мы и начнем сегодняшний отчет о последних событиях, произошедших за последнее время в индустрии электронных развлечений. Первым, и, наверное, самым большим "сюрпризом", которое преподнесли нам воротили игрового бизнеса, стало сообщение о том, что

INFOGRAMMES ЗАКРЫВАЕТ СТУДИЮ CAVEDOG ENTERTAINMENT

Если вы еще не забыли, то именно благодаря стараниям этой команды перешедшее в ведение французской компании Infogrames издательство GT Interactive в свое время смогло пробиться на рынок когда-то неслышанно популярных стратегических игр с интересным, а, самое главное, хитовым проектом Total Annihilation. Более того, после успеха вышеуказанного проекта, а также пары-тройки амбициозных анонсов эту команду разработчиков многие, включая нас, успели причислить к списку самых перспективных команд, от которых стоит ждать очень и очень многого. Последнее обстоятельство, видимо, и подвело Cavedog Entertainment. Все дело в том, что не только мы одни возложили на эту компанию большие надежды, но и само издательство GT Interactive. Однако, как показала практика, этим надеждам не было суждено воплотиться в жизнь. После довольно скромных продаж Total Annihilation Kingdoms страдающая от нехватки средств компания GT начала потихоньку свертывать финансирование Cavedog и постепенно прекращать разработку их многообещающих (на бумаге) проектов.

Ну а затем GT Interactive была куплена Infogrames. Последняя, в лучших своих традициях, начала перестройку купленной ею компании под свои собственные нужды. Президент Infogrames занял пост президента GT и перво-наперво начал избавлять свою новую компанию от балласта, одним из которых и оказалась студия Cavedog. Сами же работники этой студии, судя по всему, пока находятся в шоке, так как до сих пор не могут поверить в то, что Infogrames может вот так просто взять и уничтожить все то, что они с таким трудом построили. В них пока еще теплится надежда на то, что их спасет торговая марка Total Annihilation, однако никаких признаков этого пока не видно.

Честно говоря, в эту историю нам и самим все еще очень трудно поверить. И, скорее всего, данный конфликт все-таки разрешится положительно для обеих сторон образом. Тем не менее, нехороший осадок после себя он уже успел оставить, и за Infogrames еще долго будет тянуться "слава" убийцы культовой команды разработчиков.

А вот про следующих героев этого выпуска новостей такого сказать нельзя, и никакого сожаления о случившемся, по крайней мере у нас, не возникло. И все дело в том, что новость о том, что

SONY НАЧИНАЕТ РЕОРГАНИЗАЦИЮ КОМПАНИИ 989 STUDIOS

мы ждали уже давно. Однако мы даже не могли мечтать о том, что Sony наконец-то заметит, что принадлежащее ей издательство паразитирует на успехе PlayStation и выпускает в свет низкокачественные продукты, которые в массовом порядке не выдерживают конкуренции. Тем не менее это все-таки на днях произошло.

Деликатно объявив миру о том, что она вновь решила включить в свою структуру получившую несколько лет назад автономию команду 989, компания Sony Computer Entertainment America в следующем параграфе выпущенного по этому случаю пресс-релиза сообщила о том, что она решила также сменить и ее руководство. Иными словами, дискредитировавшего себя американца, стоявшего последние несколько лет во главе 989 и приведшего последнюю к такому печальному концу, Sony поменяла на зарекомендовавшего себя японца в Японии таких хитов, как Gran Turismo, Ape Escape и The Legend of Dragon, японца по имени Shuhei Yoshida. Одновременно с этим всем было дано понять то, что с приходом на этот пост нового руководителя издательство Sony Computer Entertainment America начнет свою глобальную перестройку.

Стоит отметить, что похожая ситуация у Sony произошла в прошлом году и с принадлежащим ей издательством Psygnosis, которое так же, как и 989 Studios, не смогло прожить за последнюю пару лет ни одного хита. Его Sony также лишила, в конце концов, самостоятельности и прежнего руководства.

Напоследок стоит отметить, что даже после проведенной в Psygnosis чистки ему так до сих пор не удалось выбраться из той ямы, в которую оно попало. Будем надеяться, что подобного с 989 не произойдет, и оно сможет с достоинством выйти из своего затянувшегося кризиса. Но на этом страшные истории из жизни различных компаний, работающих на рынке электронных развлечений, не заканчиваются. Так, к примеру, преуспевшая в свое время компания

3DFX ОБЪЯВИЛА О СОКРАЩЕНИИ СВОИХ ШТАТОВ

На такие действия компанию сподвигли финансовые результаты ее деятельности, мириться с которыми уже не желает ни один уважающий себя инвестор.

Простому говоря, 3Dfx в очередной раз пришлось констатировать тот факт, что ее деятельность не приносит им хоть какой-нибудь прибыли. И если раньше сообщения об очередных убытках, которые понесла 3Dfx, ее руководство могло объяснить гигантскими вложениями в популяризацию ее торговой марки и прочей ерундой, то сегодня такие слова на них уже не действуют. Инвесторам надоело туло вкладывать в вышедшую из моды компанию свои деньги и ждать, когда же, наконец, на них обрушатся все те прибыли, которые им в свое время наобещали различные "аналитики". В общем, с большим прискорбием можно констатировать тот факт, что мыльный пузырь под названием 3Dfx наконец-то лопнул, и последствия этого события еще долго будут мешать новому руководству этой компании плодотворно осуществлять свою работу. Тем не менее, к их чести стоит сказать, что они явно изо всех сил стараются ее выполнить на отлично. Так, одновременно с объявлением о планируемых сокращениях в своей компании, руководство 3Dfx объявило о том, что оно также планирует отделить от нее некую фирму Special Technologies Group, которая будет отпущена в свободное плавание. Будем надеяться, что это 3Dfx хоть чем-то, но поможет. Хотя, по моему личному мнению, на 3Dfx в том виде, в котором она существовала последнее время, уже можно поставить крест.

То же самое, к сожалению, недавно можно было сказать и о другой компании, но теперь уже из Японии. Она, правда, уже давно потеряла статус лидера и своими последними шагами лишь планомерно усугубляла свое и без того шаткое финансовое положение и все ближе и ближе приближала свой довольно печальный конец. В общем,

КОРПОРАЦИЯ SNK ЛИШИЛАСЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

и стала подразделением более успешной, но намного менее известной компании Aruze. Последняя выделила на помощь тонущей легенде игрового мира 50 миллионов долларов и взамен получила кучу известных в Японии торговых марок, налаженную дистрибуторскую сеть, а также кучу проблем, которые вряд ли кто-нибудь теперь сможет безболезненно решить.

То, что большинство из вас не знает такой компании, как SNK, это не удивительно. Все дело в том, что вот уже который год она не может перестроиться под нужды нашего времени, остановив-

шись в своем развитии на уровне начала 90-х годов. Являясь одним из основных игроков на рынке игровых автоматов, она сначала не смогла вовремя перейти на новые технологии, а затем и среагировать на падение интереса игроков к этим самым игровым автоматам во всем мире. Затем, вместо того чтобы на заработанные в свое время деньги перейти, как все, на более обширную поддержку домашних игровых приставок, она зачем-то полезла со своим Neo Geo Pocket'ом на рынок портативных игровых систем, где столкнулась с неимоверной конкуренцией. В результате благодаря нескольким неверным тактическим решениям Neo Geo Pocket с позором провалился. Вскоре опомнившись, SNK все-таки решает посерьезней заняться выпуском игр для игровых приставок и осуществляет финансирование высокобюджетного проекта Koudelka. Попешив с его выпуском на рынок и противопоставив его аналогичному проекту от издательства Square, SNK опять проиграла. Вместо запланированных полумиллиона копий Koudelka разошлась тиражом в 20 000 штук и забила последний гвоздь в гроб SNK.

И вот теперь все эти проблемы достались в наследство небольшой компании Aruze, которая еще сама не знает, как их будет решать. Пока же она отказалась от участия своей дочерней компании на ближайшей выставке игровых автоматов и объявила о намерении приступить к разработке игр для PlayStation 2. Что же из этого всего выйдет, пока не знает никто.

Но и на этом страшные и ужасные новости, которыми переполнен этот выпуск, не заканчиваются. Не знаю как вас, но лично меня новость о том, что

BRIAN REYNOLDS ПОКИНУЛ FIRAXIS,

заставила несколько поволноваться за судьбу этой конторы. Ведь не секрет, что именно этот известный в игровом мире деятель, основавший вместе с Sid Meier'ом саму студию Firaxis, и являлся тем человеком, который воплощал в жизнь все задумки автора Civilization. Те причины, которые сподвигли Brian'a на такой скандальный поступок, остаются под покровом тайны. Осталось лишь догадываться, что вместе с Reynolds'ом из Firaxis собираются "свалить" еще и несколько других членов команды, хотя эта информация пока не находит официального подтверждения.

Последнюю же новость, с которой я хотел бы вас в этот раз познакомить, также нельзя назвать особенно веселой. Легендарный

ПРЕЗИДЕНТ NINTENDO OF AMERICA HOWARD LINCOLN ПОКИДАЕТ СВОЮ КОМПАНИЮ,

чтобы возглавить принадлежащую Nintendo бейсбольную команду Seattle Mariners. Честно говоря, уход Lincoln'a из руководства компании можно оценивать по-разному. С одной стороны, Nintendo для успешного выпуска в Америке своей новой консоли требуется свежая кровь, а с другой стороны, именно благодаря стараниям Lincoln'a та же

ХИТ-ПАРАД

А М Е Р И К А П С

- | | |
|--------------------------------|--------------------|
| 1. THE SIMS | ELECTRONIC ARTS |
| 2. WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE | DISNEY INTERACTIVE |
| 3. CENTIPEDE | HASBRO INTERACTIVE |
| 4. PARKER BROS. CLASSIC CARD | HASBRO INTERACTIVE |
| 5. MILTON BRADLEY CL BOARD | HASBRO INTERACTIVE |
| 6. ROLLER COASTER TYCOON | HASBRO INTERACTIVE |
| 7. FINAL FANTASY VIII | ELECTRONIC ARTS |
| 8. ROLLER COASTER TYCOON: CORK | HASBRO INTERACTIVE |
| 9. AGE OF EMPIRES II | MICROSOFT |
| 10. DEER HUNTER 3 | WIZARDWORKS |

А М Е Р И К А В С Е Ф О Р М А Т Ы

- | | | |
|-------------------------|---------------------|-----|
| 1. CRAZY TAXI | SEGA | DC |
| 2. MARIO PARTY 2 | NINTENDO | N64 |
| 3. POKEMON YELLOW | NINTENDO | GB |
| 4. THE SIMS | ELECTRONIC ARTS | PC |
| 5. CENTIPEDE | HASBRO INTERACTIVE | PC |
| 6. GRAN TURISMO 2 | SONY COMPUTER ENT. | PS |
| 7. POKEMON RED | NINTENDO OF AMERICA | GB |
| 8. POKEMON BLUE | NINTENDO OF AMERICA | GB |
| 9. SPYRO THE DRAGON | SONY COMPUTER ENT. | PS |
| 10. GRAN TURISMO RACING | SONY COMPUTER ENT. | PS |

А Н Г Л И Я В С Е Ф О Р М А Т Ы

- | | | |
|-------------------------------|-------------------|-------------|
| 1. GRAN TURISMO 2 | SONY | PS |
| 2. TOY STORY 2 | ACTIVISION/DISNEY | N64, PS, PC |
| 3. POKEMON BLUE | NINTENDO | GB |
| 4. FIFA 2000 | EA | PS, PC |
| 5. POKEMON RED | NINTENDO | GB |
| 6. MEDAL OF HONOR | EA | PS |
| 7. DELTA FORCE 2 | NOVALOGIC | PC |
| 8. CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00 | EIDOS | PC |
| 9. CRASH BANDICOOT 2 | SONY | PS |
| 10. TOMORROW NEVER DIES | EA | PS |

Я П О Н И Я В С Е Ф О Р М А Т Ы

- | | | |
|--------------------------------|----------|----|
| 1. RESIDENT EVIL CODE VERONICA | CAPCOM | DC |
| 2. POKEMON SILVER | NINTENDO | GB |
| 3. JET DE GO! | TAITO | PS |
| 4. POKEMON GOLD | NINTENDO | GB |
| 5. RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR | CAPCOM | PS |
| 6. DONKEY KONG GB | NINTENDO | GB |
| 7. POPOLOCROIS STORY 2 | SONY | PS |
| 8. ACCOMPANIMENT ANYWHERE | SONY | PS |
| 9. CRAZY TAXI | SEGA | DC |
| 10. G1 JOKEY | KOEI | PS |

Nintendo 64 смогла, несмотря ни на что, добиться внушительной популярности в северной Америке.

Напоследок стоит сказать про Lincoln'a еще пару добрых слов. Мало кто из вас знает, что он сделал для российской игровой индустрии столько, сколько не удалось сделать никому другому. Так уж вышло, что именно он в свое время набрался смелости поехать в Москву и купить права на такую игрушку, как Tetris, которая затем, с помощью Nintendo, смогла добиться бешеной популярности во всем мире.

На этом, я думаю, можно и закончить очередной отчет о тех событиях, которые произошли в индустрии за последние две недели. Будем надеяться, что в следующий раз они уже не будут такими мрачными.

Если спор о том, что лучше: третий Quake или Unreal Tournament, у нас попадает чуть ли не на обложку, то в зарубежных хит-парадах он сегодня проходит явно где-то там на задворках. Судя по всему, эта тема, кроме фанатов, больше никого не волнует, что и отражается на том, что ни Quake, ни Unreal так и не смогли на этой неделе пробиться даже в десятку самых популярных игр для PC. Но по секрету вам скажу: на прошлой неделе Unreal впервые на моей памяти обошел по продажам Quake, причем довольно существенно.

Но в целом ни той, ни другой игре по своей популярности уже явно не сравниться с новеньким SIMS'ом, о котором сегодня говорят буквально все. Стартовала эта неординарная игра, конечно, несколько скромнее, чем та же Code Veronica или Crazy Taxi для Dreamcast. Но это ей совсем не мешает в будущем добиться не меньших результатов лишь только благодаря своей уникальности. И быть может, именно эта игра и станет самым продаваемым проектом этого года на PC.

По крайней мере, у нее для этого имеются все шансы.

здесь

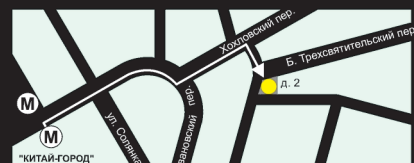
17-18 марта

17-18 марта

почувствуй себя настоящим бойцом - **сразись** с лучшими игроками России по Quake II и Quake III - командой NiP-Formoza и самим Power'om - и **выиграй**

подробности:

<http://cafe.formoza.ru>



ст. м. "Китай-город"
Б. Трехсвятительский пер., 2
Салон компьютерной техники
"Остров Формоза"
(095) 728-4004
ежедневно 10.00-19.00
<http://www.formoza.ru>



ФОРМОЗА — КИТАЙ-ГОРОД



С каждым днем приближается заветная дата выхода новой игровой приставки от нынешнего лидера игровой индустрии. Поэтому не стоит удивляться тому, что все основные игровые новости так или иначе вертятся вокруг этого знаменательного события. Некоторые компании, которые связывают с PlayStation2 надежды на свое будущее финансовое благополучие, без всякого стеснения стараются помочь Sony раздуть шумиху вокруг ее новой консоли. Другие компании, в свою очередь, пытаются на этой шумихе просто нажиться, заканчивая каждый свой анонс магическими словами: "Эта игра выйдет также и на PlayStation2!", справедливо полагая, что эта фраза привлечет к их проектам дополнительное внимание. И надо сказать, что своей цели и те и другие уже добились.

ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ С ФРОНТА PLAYSTATION2

Если вы еще не успели забыть, то четвертого марта этого года в Японии должна стартовать новая игровая приставка от Sony, прозванная ее создателями **PlayStation 2**. В этот день в продажу поступит целый миллион консолей и целых 13 разновидностей игр для нее. Такой мощный старт является беспрецедентным для Японии, в которой все предыдущие консоли стартовали с гораздо меньшим количеством игр и поступали в продажу в сравнительно низких количествах (к примеру, **Dreamcast** в Японии стартовал с четырьмя играми и в магазины его поступило в первый день только 150 000 штук.) Более того, по плану Sony в первый месяц жизни **PlayStation 2** в продажу должны поступить чуть более 20 различных проектов, что также для Японии будет в новинку. Другое дело, что не все из них станут хитами, но об этом, похоже, пока никто и не думает. Так, из всех игр, которые поступят в первый месяц жизни консоли, на сегодняшний день ни одной так и не удалось попасть в десятку самых ожидаемых игр в Японии. А это значит, что массового интереса они к себе так и не вызвали. Более того, те игры, которые фанаты **PlayStation 2** действительно хотят купить (а это **Gran Turismo 2000**, **Star Ocean 3** и, естественно, новая **Final Fantasy**), увидят свет, дай Бог, в конце этого года. Для справки стоит отметить, что за месяц до выхода DC в Японии чуть ли не половина десятка самых ожидаемых игр была заполнена проектами для этого формата, причем в нее попали и все основные хиты, вышедшие в первые два месяца жизни платформы. Но это уже мелочи, так что лучше давайте вернемся непосредственно к теме нашего репортажа.

Несмотря на то, что, по мнению японцев, в списке анонсированных к выходу в первый месяц жизни PS2 произведений отсутствуют действительно яркие суперхиты, вызывающие массовую истерию, этот список все равно производит гугубо положительное впечатление. И это при всем при том, что из него исчез **Konami's** футбол, а дата выхода некоторых произведений была отодвинута на чуть более поздний срок. Вместе с этим, в него попали и два проекта-сюрприза, а именно **Dead or Alive 2** от **Tecmo** (который должен выйти в один день с **Tekken 6**), что на самом деле выглядит довольно странно), а также гонка **Snowboarders Cross** от **Electronic Arts**,

которую видевшие ее журналисты расписывают на все лады. Более того, список игр, запланированных к выходу в марте на **PlayStation 2**, является явно более впечатляющим, нежели у конкурентов. Итак, смотрите. Четвертого марта, наряду, с кучей поделок, к которым уже сегодня можно смело отнести такие игры, как **A-Train 6**, **Doukyu Billiards 2**, **Fantavision**, **Kakinoki Shogi**, **Morita Shogi Yuki** и **Sky Surfer**, выйдут такие более-менее приличные проекты, как RPG от первого лица **Eternal Ring**, трехмерная стратегия **Kessen**, танцевальная игра **Stepping Selection** и драка **Street Fighter EX3**. Ну а самое главное, в этот день выйдут такие стопроцентные хиты, как **Ridge Racer V** и непринципиально популярный и ожидаемый симулятор барабанишки **Drum Mania**.

Шестнадцатого марта выйдет **Square's** гонка **Driving Emotion Type S** и еще парочка никому не нужных игр типа **American Arcade** и **EX Billiards**.

Двадцать третьего марта выйдут симулятор гольфа **Golf Paradise** и трехмерная головоломка **I.Q. Remix +**.

А вот тридцатого марта в продаже должны появиться сразу четыре суперигры, такие как **Dead or Alive 2**, **Tekken Tag Tournament**, **Snowboarders Cross** и сверхреалистичный симулятор бейсбола от **Square** под названием **Gekikukan Pro Baseball**, каждая из которых, в принципе, достойна стать настоящим хитом.

Ко всему вышесказанному осталось добавить лишь следующее. Весь этот впечатляющий, по крайней мере на бумаге, список игр является далеко не финальным. И все даты выхода анонсированных игр могут еще претерпеть некоторые изменения (которые за прошедшие 2 недели происходили чуть ли не ежедневно). В общем, в следующем номере мы опять вернемся к данному вопросу. Надеюсь, что к тому времени мы будем обладать уже более исчерпывающей информацией.

ELECTRONICARTS АНОНСИРУЕТ НОВОГО BOND'A

Накануне выхода **PlayStation 2** все более-менее близкие к Sony издательства, естественно, хотят помочь своему стратегическому партнеру, если уж не выпуском на ее новый формат какой-нибудь игры, то хотя бы ее анонсом. Из американских компаний в этом деле больше всех пока отличилась **Electronic Arts**, у которой и анонсов, и реальных игрушек было заготовлено к выходу PS2 предостаточно.

Самым же главным из них, естественно, стал официальный анонс выхода зимой этого года некой игры по мотивам

мощью которой владельцы **Dreamcast'a** смогут играть по сети в **Capcom's** файтинги. Первым таким проектом станет выходящий двадцать третьего марта **Marvel vs. Capcom 2**, за которым последуют такие игры, как **PowerStone 2** (апрель), **SNK vs. Capcom** (май-июнь), **Rival Schools 2** (лето) и **Street Fighter 3 Third Strike** (осень). В дальнейшем **Capcom** планирует подключить к своей игровой сети и владельцев **PlayStation 2**, однако, по техническим причинам, это случится не раньше 2001 года.

SEGA НАЧИНАЕТ ОЗВУЧИВАТЬ ВТОРУЮ ГЛАВУ SHENMUE

В одной из заметок в этом номере нашего журнала мы уже успели отметить то, что в ее первую часть не вошло практически ничего из того, что было показано на самой первой пресс-конференции, посвященной этому проекту. А это значит, что вторая часть **Shenmue**, которая как раз и была показана в то далекое время, на данный момент уже практически готова и может поступить в продажу в любой удобный для **Sega** момент.

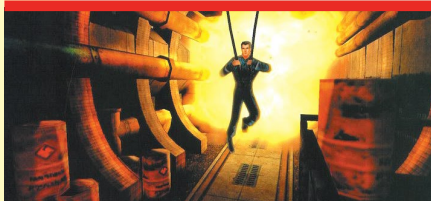
На днях же мы получили этому практически официальное подтверждение, когда команда разработчиков **AM2** от **CRI** объявила о том, что она уже приступила к озвучке второй части **Shenmue**, для которой ей потребовались актеры, говорящие на гонконгском диалекте. Если вы еще не забыли, действие второй главы **Shenmue** будет происходить в Гонконге, в который и главный герой, и большинство игроков попадут в первый раз в своей жизни.

RARE ПАСТУСКАЕТ ИНТРИГУЮЩИЕ СЛУХИ

По сообщению из "достоверных источников" правая рука компании **Nintendo**, английская команда разработчиков **Rare**, готовится анонсировать новый, естественно, секретный и потенциально суперхитовый проект **Dino Planet**. Эта игра станет первой попыткой **Rare** сделать полноценную игру в жанре action/adventure, действие которой, как можно догадаться из названия, будет происходить в доисторические времена. Как обычно, премьера нового проекта от **Rare** состоится на выставке **E3**.

DIGITAL EXTREMES АНОНСИРУЕТ DARK SECTOR

Если кому-либо название этой компании ничего не говорит, советуем напрячь память. Ее милый отлитый из золота логотип красовался на



вам последнего фильма о Джеймсе Бонде **The World Is Not Enough**. Эта игра разрабатывается на "движке" третьего **Quake'a** одновременно для PS2 и PC и будет являться типичным представителем жанра FPS. Ее полноценная премьера должна состояться на выставке **E3**, до которой нам остается лишь смотреть на ее первые "скриншоты" и гадать, насколько финальная игра будет от них отличаться.

CAPCOM УЖЕ В СЕТИ

Пока различные компании типа **Square** все еще готовятся в 2001-2002 году запустить свои приставочные игровые службы, **Capcom** времени зря не теряет и объявляет о том, что уже в марте этого года в Японии приступит к работе их собственная игровая служба, с по-



ПОСЛЕ ДОЛГОГО ЗАТИШЬЯ, СРАЗУ ТРИ КОМПАНИИ РЕШИЛИСЬ АНОНСИРОВАТЬ СВОИ ИГРЫ В ЖАНРЕ FPS. ДВЕ ИЗ НИХ БУДУТ БАЗИРОВАТЬСЯ НА "ДВИЖКЕ" ТРЕТЬЕГО QUAKE'А, А ОДНА НА "ДВИЖКЕ" UNREAL. ФАНАТЫ БУДУТ РАДЫ.

таких небезызвестных играх, как **Unreal** и **Unreal Tournament**. DE помогла **Epic Games** в создании движка **Unreal**, а несколько дизайнеров этой компании ответственные за многие из карт в **UT**. Теперь же **Digital Extremes** решила заняться своим собственным проектом, о работе над которым и было объявлено всему миру буквально неделю назад. На базе немного усовершенствованного движка **Unreal Tournament** студия намеревается выстроить совершенно невероятную игру. В основе своей это будет все тот же **UT**, но с единым целостным игровым миром, самостоятельной сюжетной линией, наборами оружия и персонажей. Самое главное в том, что игра будет представлять собой некое подобие **Ultima Online**, но только в рамках своего жанра. Иными словами, одновременно в **Dark Sector** смогут играть сотни человек, а используемые персонажи не только смогут бегать по миру и бессмысленно палить друг в друга, но и получат возможность развивать кое-какие свои навыки, в общем разживутся таким понятием, как «элементы RPG». Судя по первой информации, проект получается невероятно интересным. **Digital Extremes** планирует выпустить **Dark Sector** ближе к концу года.

RELIC И SIERRA ОБЪЯВЛЯЮТ ПРОДОЛЖЕНИЕ HOMEWORLD

PC Хотя наш журнал готовится к выпуску еще до основных событий выставки **Mila'2000**, тем не менее, нам удалось узнать, что компании **Sierra** и **Relic Entertainment** планируют впервые показать в Каннах сиквел к одной из лучших стратегических игр 1999 года, **Homeworld**. Несмотря на то, что пока все анонсируемое под именем **Homeworld: Cataclysm** пока больше похоже на expansion pack, чем на полноценное продолжение знаменитой игры (тем более что **Relic** разрабатывает ее в сотрудничестве с некоей компанией **Barking Dog Studios**), определенный энтузиазм у многочисленных поклонников этого шедевра данная новость наверняка вызовет. Тем временем многие осведомленные источники утверждают, что и официальный анонс **Homeworld 2** не за горами.

GAS POWERED GAMES НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ

PC Созданная в 1998 году студия **Gas Powered Games**, возглавляемая бывшим лидером команды **Cavedog** Крисом Тэйлором, объявила о том, что готова к полномасштабному анонсу своей эпической ролево-стратегической игры **Dungeon Siege**. Этот самый анонс произойдет на страницах популярного американского журнала **PC Gamer**, ну а по истечении некое-



го эксклюзивного для этого издания периода **Gas Powered Games** опубликует всю необходимую информацию на своем сайте www.gaspoweredgames.com. Кстати, уже сейчас там можно наблюдать весьма занимательную картинку, которая является несколько затемненной версией совершенно реального скриншота, уже демонстрирующего нам завидную детализацию 3D-ландшафта и персонажа. Как и ожидалось, игра использует в своей основе фэнтезийную тематику. Все остальное пока покрыто тайной. Думается, в скором времени работа над проектом пойдет еще лучше, поскольку не исключено, что большая часть выброшенного на улицу персонала уничтоженного **Cavedog** отправится к своему старому боссу на поклон и будет, соответственно, принята в **Gas**

Демо-версии
новых игр.
Патчи.
Видео-ролики.

СТРАНА ИГР

#05 (62) март 2000



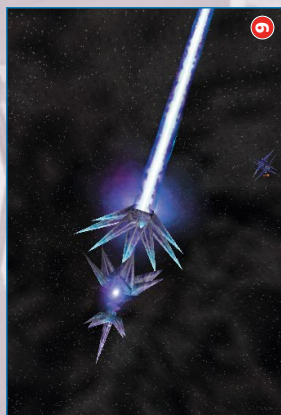
Демо-версии:
The Ancient Tower
Croc 2

Missile Command
Bust a Move 4.
Nox
The Rift
Tomb Raider: Lost
Artifact
Pacman 3D

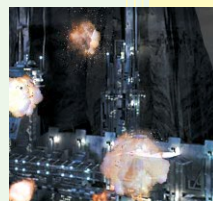
Видео:
Новые мультики
WarCraft III
с корейской
пресс-конференции

Патчи:
StarSiege: Tribes v1.10
Patch
Grand Theft Auto 2
v1.03 Patch
Wheel of Time 333b
Patch
Drakan 445 Patch

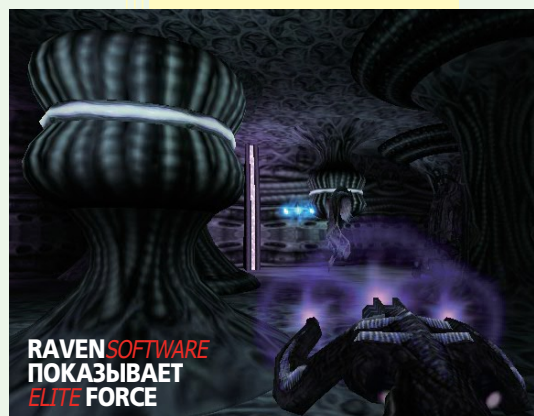
Code Veronica
Grandia 2
Starlancer
Ridge Racer 64
Реклама молока
(Mario 64)
Реклама Dreamcast
(Crazy Taxi)
Реклама Mario Party 2



Компания **Digital Anvil** объявила о том, что в грядущем уже в апреле суперхите **StarLancer** от создателя сериала **Privateer** Эрина Робертса будет использоваться видео в качестве движущей силы драматичного сюжета очередной космической саги. Несмотря на то, что представители компании неоднократно заявляли о том, что им не по карману снимать крупнобюджетные видеоролики для своих космических проектов, по всей видимости, деньги все-таки нашлись то ли у самой **Digital Anvil**, то ли у ее издателя **Microsoft**. Так или иначе, но **StarLancer** (а вместе с ним и еще более амбициозный **FreeLancer**) теперь можно считать настоящими про-



должателями дела **Wing Commander**. Единственным существенным отличием от сериала **Wing Commander** (по крайней мере, от последних трех его серий) будет тот факт, что в ролях **StarLancer** не будет занято ни одного настоящего живого актера. Все персонажи отрендерены на высокопроизводительных графических станциях и весьма качественно озвучены. Крис Робертс и его брат полагают, что так дешевле и удобнее. Ну что ж, в справедливости или ошибочности их утверждений мы сможем убедиться всего через пару месяцев, а пока вы можете посмотреть первый эксклюзивный видеоролик из **StarLancer** на нашем демо-диске и помечтать о возвращении старых добрых времен **Wing Commander**.



Компания **Raven Software**, неизменный спутник и даже почти сателлит **id Software**, наконец-то анонсировала и показала всем желающим свой первый игровой проект на базе движка **Quake III Arena**. Им стала игра по лицензии телесериала **Star Trek: Voyager** под названием **Elite Force**. По первым скриншотам можно с легкостью определить принадлежность проекта к семейству **Q3A** по характерному использованию кривых поверхностей и к сериалу **Star Trek** по характерно дикому дизайну уровней. Сложно сказать, во что выльется очередное начинание **Raven**, но бесконечный фанатизм и преданность фанатов сериала **Star Trek** студии уже обеспечена. Жаль только, что **ST** у нас не так уж и популярен...

ДЕМО-ВЕРСИИ:

The Ancient Tower

Трехмерный римейк Тетриса... На-деюсь, эти слова вас не отпугнут, поскольку **Ancient Tower** - это вполне оригинальная, динамичная, красивая, в меру простая головоломка. **1**

Спрос 2

Помнится, демо-версия первой части игры была настоящим шедевром. Что уж никак не скажешь о второй... **2**

Missile Command

Еще один римейк популярной в прошлом игрушки. Она вряд ли представляет из себя что-либо особенное, но все же, что проста и веселая дежка вам понравится. **3**

Патчи:

StarSiege: Tribes v1.10 Patch
Grand Theft Auto 2 v1.03 Patch
Wheel of Time 333b Patch
Drakan 445 Patch
Phoenix v1.1 Patch
Darkstone v1.0.5 Patch

Видео:

Новые мультики
WarCraft III с корейской пресс-конференции
Code Veronica Grandia 2
StarLancer
Ridge Racer 64
Реклама молока (Mario 64)
Реклама Dreamcast
(Crazy Taxi)
Реклама Mario Party 2

Также на диске вы найдете:

одну из миссий Tomb Raider: Lost Artifact, демо-версию Распан 3D, множество программ, которые облегчат вашу работу в Интернете, массу различных дополнений к Sims и традиционные сюрпризы...

The Nox

"Убийца Diablo 2", как остроумно назвали Nox PR-менеджеры Electronic Arts! Diablo 2 пока не вышел, так что убивать пока особенно нечего, но хит Westwood сделать все-таки удалось. **4**

Bust a Move 4.

Прикольная аркадная головоломка от японских разработчиков. Ключевые слова: проста как две копейки, яркая, динамичная. **5**

The Rift

Замороженная real-time стратегия в космосе. Внешне похожа на Homeworld. Однако принципы игрового процесса совсем иные. Поклонникам оригинальности посвящается... **6**



ТЕХМАРКЕТ

КОМПЬЮТЕРС

Компьютер TCM "Extreme GT" - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК TCM "Extreme GT" обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в качестве высококачественной игровой станции. Компьютеры TCM "Extreme GT" проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка



TCM "Extreme GT" Домашний компьютер

на базе процессора Intel® Pentium® III с тактовой частотой 600 МГц

Оптимальная конфигурация для 3D игр, графических редакторов и работы в Internet

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095)723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095)264-12-34 264-13-33
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095)310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095)974-60-10
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника"
ст. м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38 (095)784-64-85
Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095)214-3162
WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru
Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"
ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68

Хотите сэкономить время

Посетите наш Internet магазин.
Здесь Вы можете сделать заказ,
который Вам доставят в офис
или домой.

www.5000.ru

ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская,
д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

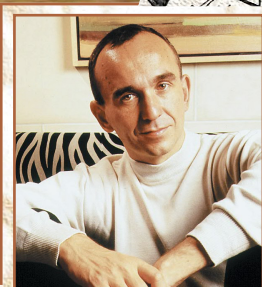
НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
Иркутск "Атон" (3952) 46-7456, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт.,К.424
Ярославль "Тензор" (0852) 45-14-13 (многоканальный) г. Ярославль Московский проспект, 12
Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
Ижевск "Время" (3412) 78-8974 г. Ижевск, ул. Коммунаров, 216а
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
Казань "Альфа-Виста" (8432) 32-1850 г. Казань, ул. Кирова д. 34
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д. 1
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д. 34а
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Исетская, 10-20
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 65-27-94, 65-27-95 г.Красноярск Проспект Мира, 14а
Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation



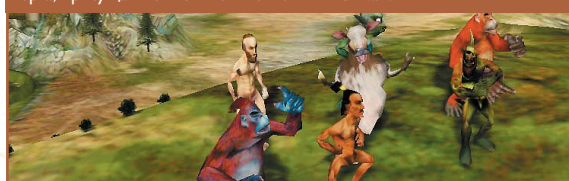
Платформа: PC
 Жанр: GodSim
 Издатель: Electronic Arts
 Разработчик: Peter Molyneux/Lionhead Studios
 Требование к компьютеру: высокие
 Онлайн: <http://www.lionhead.co.uk/unshocked/index.html>
 Дата выхода: II квартал 2000 года

BLACK & WHITE



А вот и сам Мазстро. Обратите внимание на добрый и проникновенный взгляд этих кариш глаз... Нет, определенно этот человек не может делать плохие игры!

К вопросу о гениталиях... На ранних набросках все интимные подробности Титанов были, что называется, на самом виду. Причем, почему-то положительные персонажи предпочитали прикрывать свои титанические достоинства какой-нибудь набедренной повязкой, в то время как злоданы отличались завидным бесстыдством. Видимо, эксгибиционизм — черта, присущая исключительно Темным Силам!



Вlack & White уже далеко не в первый раз заходит на страницы нашего журнала. Двери для таких проектов всегда открыты, и каждый визит столь дорогого гостя неизменно сопровождается новыми впечатлениями. Мы довольно давно следим за проектом и каждый раз не перестаем удивляться...

Все началось с Главного, который когда-то давно воспылал платоническими чувствами к **Black & White** и постепенно перебрал вирус любви на других «редакционных». Попался и я, пройдя всю гамму чувств — скепсис-заинтересованность-удивление-уважение-стойкая приверженность — и вот теперь хочу поделиться своим взглядом на вещи.

Предполагается, что вы с игрой более-менее знакомы, поэтому подробным изложением первооснов я заниматься не буду (если вдруг пропустили обзоры **Black & White**, то ищите СИ #31 и #52). Моя задача — рассмотреть игру со своих субъективных позиций и просто лишний раз подготовить вас к выходу этого культового детища.

& White будет побольше, чем в ином трехмерном шутере. Ведь в данном случае целый мир будет кружиться вокруг Величественного и Могущественного Вас.

Великая сила и власть всегда накладывают суровую ответственность. Ни одно ваше действие, ни одно из разрешений многочисленных конфликтов, подстерегающих вас на каждом шагу, не пройдет без следа. Занялись черной магией и



ВЫ НЕ ЛЮБИТЕ ЛЮДЕЙ? ДА ВЫ ПРОСТО НЕ УМЕЕТЕ ИХ ГОТОВИТЬ!

Начинать обзор с проторенных аналогий про черно-белую концепцию я не собираюсь. Про кнут и пряник, обласканные в личину инь и янь, одобренные порцией добра и зла и раскрашенные в черно-белые тона, вы уже наверняка слышали, так что давайте обойдемся без лишних слов. Тем более что всю игровую концепцию можно сформулировать одним-единственным словом — конфликт.

А где конфликт — там и Ее Величество динамика. Казалось бы — симулятор божественной жизни, где по определению вам отводится роль скорее наблюдателя, нежели участника — откуда же тут взяться адреналиновой инъекции? Но не торопитесь. Действа в **Black**





экспериментами в области повышения калорийности пищи путем добавления человеченки? Тогда не выражайте потом удивления, отчего ваш цветущий некогда уголок земли стал вдруг пустынным и мрачным, а шпиль башней замка превратились в острые жала. Ну а если, наоборот, все ваши устремления исполнены любви к человечеству (не гастрономической!), то наслаждайтесь цветущими садами с буйством красок и пением райских птичек... Мир **Black & White** аморфен. И строго следит за вашими действиями.

КРИЗИС ТВОРЧЕСКОГО ВОЗРАСТА

Питер Молине (Peter Molyneux) фигура хорошо известная и по своей популярности легко тягается с прославленным Сидом Мейером. Но, как и в любой творческой деятельности, а гейммейкерство, несомненно, причисляется к такому, у творца есть свои взлеты и провалы, неминуемо приводящие к полному кризису. После этого человек уже при всем старании не сможет разродиться хоть сколько-нибудь достойным произведением. Примеров можно привести просто безграничное множество — возьмите хотя бы замечательные некогда рок-группы, премевшие на весь мир, а сейчас выпускающие такое... В общем, примеров действительно много.

Но любому повальному творческому кризису предшествует так называемая лебединая песня — последнее творение, которое, как правило, оказывается просто гениальным. Именно оно, похоже, и высасывает весь ресурс сил и исчерпывает вдохновение Маэстро. Так вот, по моему лично-

му убеждению, лебединой песней Молине станет именно **Black & White**. Ей Богу, не хочу пророчить короткую творческую жизнь величайшему Мэтру игровой индустрии (эй, Питер! От души — долгих лет тебе!), но слишком уж гениален его текущий проект. Слишком. Да и сам Молине признается, что это «кульминация всей его работы».

И знаете, что самое поразительное? То, что сей плод может оказаться невестребованным. Знаете такое выражение — «опередить свое время»? Вот то-то и оно. Взять хотя бы Populous за номером три (то же, кстати, детище Молине), который гремел на весь мир, пока ковался в игровой кузнице. А теперь признайтесь честно — вы в этот Populous III играли? Или хотя бы живьем его видели? Увы, нельзя быть твердо уверенным, что подобная участь не постигнет и **Black & White**. Да и вообще, уверенными бывают только дураки и покойники.

Мы возвращаемся к игре вновь и вновь. Навязывать ее не собираемся, просто хотим объяснить, что же мы нашли в ней такого особенного — в этой игре, не похожей ни на Starcraft, ни на Quake... Даже не то чтобы объяснить, сколько поделиться переполняющими впечатлениями. Но выбор за вами, и это без апелляции.



АУТИТАНА НЕ ТУ ТАЛИИ... ЗАТО КАКИЕ ГЕНИТАЛИИ!

Титаны, которых мы создаем... Нет, «создаем» — не то слово. Мы их воспитываем. Мы их выращиваем. Мы трепещем над ними аки беспокойная мать. И когда-то сполна пожинаем плоды своей созидательной воспитательной деятельности.



При упоминании материнства в **Black & White** нередко всплывало название другой игры — **Creatures**. Действительно, воспитательные механизмы у обеих игр в чем-то перекликаются — не устраивает вас поведение чада, хлоп его по затылку, да так чтобы искры посыпались. Ну а если хлопец дисциплину не хулиганит и вообще радует ваш материнско-отеческий взгляд, то можно его и поощрить ласковым выщипыванием блошек...

Впрочем, не так все просто. Думаете, если подзатыльник отвесите, то чадо

сразу свое занятие бросит? А если оно тупое аки валенок? Тут бей, не бей — а эффекту никакого. А если Титан злоющий как демон? Тогда вы натолкнетесь на такое противодействие, что сами предпочтете устроить себе публичную порку. Так что к воспитанию нужно подходить с умом, с чувством.

Ведь известно, что ежели лупить почем зря с детских лет, то вырастет из этого затюканного существа какой-нибудь извращенец. И ладно бы извращенец этот был размером с обычного человека — тогда бы ему свои же устроили товарищеский суд с занесением в личное дело. Но в нашем-то случае речь идет о существе, у которого, извиняюсь, гениталии весят больше, чем все взрослое население обычной деревушки! (взгляните на рисованные картинки — там сие отчетливо видно) И если из одного вырастет здоровый извращенец, то страдать будут целые нации. Seriously страдать. Поэтому лишний раз

подумайте, прежде чем браться за кнут. Впрочем, и пряниками особенно закармливать не нужно — ведь ваши планы должны быть далеко идущими...

ТОТАЛИЗАТОР МНОГОТОННЫХ ТАМАГОТЧИ

В какой-то момент чадо все же достигнет половозрелого вида и переймет от родителя какой-нибудь опыт. Например, особо одаренные научатся применять заклинания и, например, смогут при необходимости призвать в подмогу армию нежити. Но даже если и не научатся, то не беда — сами знаете, когда нужна крепость руки, потоки слов как-то не особенно копируются.

Итак, когда-нибудь Титан с вашего отеческого «вперед!» ринется в бой. Понятно, что копошащиеся у самой земли людишки для него не соперники. Титану нужен достойный противник, например, Титан бо-



жественного конкурента.

Что забавно — если вы боретесь за право боговластия с компьютером, то он будет воспитывать в меру сил и способностей диаметрально противоположность вашему детищу. Если вы будете растить благородного красавца-атлета, то у оппонента вырастет что-то уродливое и толстозадое. Верно и обратное — если грациозный и величественный замок противника будут окружать райские кущи, то, значит, ваши плантации кроме как редкими порослями польны травы ничем не облагорожены.

Но победа над компьютером — вещь, не приносящая стойкого морального удовлетворения. Его (компьютер), если уж совсем прищипит, можно и ногой пнуть. Или свести счеты в ванной — электроника воды почему-то на дух не переносит. А вот если порвать как тряпку Титана какого-то выскочки при сражении в multiplayer-режиме, то это будет действительно кайф. И такая возможность, разумеется, предусмотрена.

Молине не был бы самим собой, если бы Титаны просто дрались друг с другом во время таких м/р тотализаторов. Все гораздо забавнее. В зависимости от характеров двух противоборствующих исполинов, последние могут обмениваться парой нелестных фраз, завести беседу, мило подружиться, или (крепитесь!) ВЛЮБИТЬСЯ ДРУГ В ДРУГА! Нонсенс и шок! Вы представляете себе эту картину? Два влюбленных Титана, вместо того чтобы биться насмерть, занимаются... чем-то другим! Ну а если учесть, что обычно притягиваются противоположности... Бр-р-р, страшно подумать!

ЖЕРТВЕННАЯ КРАСОТА

Но давайте на миг отвлечемся от безразмерных Титанов. Вот вам другая тема для размышлений — вас никогда не посещала мысль, отчего в подавляющем большинстве трехмерных игр отвратительно реализован ландшафт. То он убого плоский, то с ужасающе однообразными текстурами. Про реалистичность лучше вообще забыть. Исключения имеются, но их катастрофически мало. С другой стороны, существует бездна авиасимуляторов, которые поче-



му-то этот краеугольный камень с успехом минуя. Мало того что земная поверхность в них похожа на оригинал, так еще они и полностью соответствуют реальному географическому прототипу.

В **Black & White** ландшафт достоин лучших симуляторов. Красиво. Реалистично. Глобально. Диапазон масштабов огромен — от взгляда с высоты сотни метров до нескольких километров! Последнее особенно произвело на меня сильное впечатление, так как еще с детства я с благоговейным трепетом относился к таким эффектам. Помните до-вольно распространенный видеоряд, когда демонстрировались возможности оптики орбитальных спутников-шпионов? Отдельные вспышки кадров — сначала весь наш геолоид, потом материк, потом часть материка, затем крупный город, центральная часть, конкретная улица, фигура человека и — апогей всей сцены — крупный план наручных электронных часов, на которых без труда можно разглядеть время... Подобные эффекты в **Black & White** будут сплошь и рядом!

И ладно бы при таком размахе объекты и сооружения были бы примитивны и схематичны. Нет! Они аккуратны, достаточно детализированы, а главное — разнообразны. То же касается и Титанов, которые являются полностью динамическими моделями, т.е. моделями, которые строятся и модифицируются прямо по ходу игры.

Не считите пессимистом — но за такую красоту вы расплатитесь сполна. Давайте взглянем на мир **Black & White** открытыми глазами и прикинем, сколько мощности процессора с аппетитом отъест потрясающая графика. Раз. Сколько отнимет жадная модель искусственного интеллекта (а оным обладает КАЖДЫЙ человек, не говоря о в меру интеллектуальном Титане). Два. Сколько уйдет на реализацию эффектов заклинаний, смены дня и ночи, погодных катаклизмов. Три. Думаю, уже на РПЗ с заоблачными частотами набралось. И дальше как-то считать не хочется...

Официально системные требования не заявлены. Наверное, Молине и Ко берегут наши нервы.

...И ДВАЖДЫ КЛИКНУЛ СВОЮ ВЕРНУЮ МЫШЬ

Если не забыли, то в **Black & White** существует особая система применения заклинаний, которая называется «Gesture Recognition». Идея вкратце такова — двигая мышку по какой-либо траектории, вы получаете то или иное заклинание. Очертили круг — получи противник фэйрболл; нарисовали зигзаг — лови разряд



в сотни мегавольт и так далее.

Но революция не в этом. Самый мудрый ход — это прямая зависимость эффективности заклинания от точности пируэта мышки. Другими словами, чем ровнее и аккуратнее будет «нарисованный» круг, тем сильнее будет поджарен враг. А это означает, что от ваших конкретных действий будет подчас зависеть судьба нации. Понимаете? Вы для них действительно Бог, Бог по ту сторону экрана.

Какие мы знаем признаки живой жизни? Питание, размножение, отправление естественных надобностей. Всем этим критериям ваши маленькие верные человечки полностью удовлетворяют. Больше того, они демонстрируют и признаки разумной жизни — ходят друг к другу в гости, женятся, охотятся, играют в игры, молятся на Божество, в конце концов... Значит, перед вами действительно целый народ, живой народ, судьба которого целиком и полностью зависит от ваших деяний. Пусть это прозвучит несколько прагматично, но и от верного движения мышкой — тоже!

ЖИЗНЕУТВЕРЖДАЮЩИЕ ТАНЦЫ

Можно рассуждать и так — Божество есмь Божество. Что нам эти мелкие людишки, которые не способны стремительно вознестись к небесам или творить заклинания од-





ним легким движением руки. Но нет. Без них — наша власть станет пшиком. Чтобы получить возможность творить заклинания, любому божееству необходима вера. Вера этих самых маленьких и беззащитных человечек.

У власти всегда были два пути — страх и любовь. Либо вы запугиваете народы до полусмерти, либо ненавязчиво принуждаете их к обожанию Себя Любимого. Но, так или иначе, вам нужно, чтобы люди приходили к вашей резиденции и танцевали, нарспев произнося ваше имя. «Мо-о-олине, Мо-о-о-олине», — раздавалось откуда-то снизу.

Но, глядя на странные ритуальные танцы, ни на секунду не забывайте о том, что качество играет не меньшую роль, нежели количество. Очень важно, чтобы около резиденции не просто проводились танцевальные вечера и дискотеки, но и то, чтобы на них захаживали нужные вам люди. Люди разных цивилизаций.

Представители каждой цивилизации производят определенный тип маны, которая расходуется на заклинания. Известно, что в **Black & White** войдет не менее десятка цивилизаций, и каждая из них будет специализироваться на ка-

кой-то определенной сфере деятельности. Например, «египтяне» производят строительную ману, «греки» — лечебно-защитную, «индейцы» — погодно-климатическую и так далее.

ЗЛО — НАЛЕВО, ДОБРО — НАПРАВО

Мир был бы неживым и искусственным, если бы из него исчезли звуки. Кроме того, через уши мы получаем немало информации о внешнем мире. Говорить про то, что для **Black & White** была записана с натуры целая гамма звуков: от криков трезвых птиц до песен пьяных Титанов, — даже и не нужно, оно и так ясно. А вот про информационные возможности органов слуха нужно сказать отдельно. Точнее даже

не про сами возможности, а про то, как они востребованы в **Black & White**.

Понятное дело, что отследить все действия человечек довольно сложно даже божественным оком. Поэтому было принято решение сопровождать каждое маломальски значимое событие вербальным сообщением. Эдакий диспетчер на черно-белый манер. При этом сообщения о событиях, которые потихоньку сдвигают балласт в сторону Зла, звучат из одной колонки (по умолчанию — из левой), а те, что стремятся возвернуть его в сторону Добра, — из другой (соответственно — из правой). Удобно, черт подери!

Это еще цветочки — во время онлайн-чата Титан будет двигать губами синхронно с набираемыми вами словами. Не совсем понятно, будет ли он издавать при этом хоть какие-нибудь звуки или просто будет работать на манер телевизора с неработающим звуком, но все равно занятно.

Или еще одно волнительное проявление любви к звукам и музыке. Если вставить в CD музыкальный диск, то ваш Ти-



тан начнет танцевать. Это не шутка и не прикол. Действительно машина начнет делать танцевальные «па». Вот, честное слово, ради интереса заставлю его подрыгаться под Cannibal Corpse. Сам эту экстремальную команду не шибко жалую (люблю что-нибудь потехничнее и помелодичнее), но ради такого эксперимента потерплю.

PAINT IT BLACK!

Питер Молине не раз говорил, что его игра — это своеобразный психологический тест на предмет того, не живет ли в вас вторая латентная личность. Брехня, простите за прямоту. Я, например, прекрасно знаю, что первый мой Титан не будет похож на паладина. Это будет бегемотина с острыми шипами, клыками и многотростными зубами. Шерсть и хвост — опционально, панцирь — желательно, страшная морда — всенепременно. Короче, такого красавца выращу, чтобы Молине со всеми его психологическими тестами пришлось бы вызвать психиатров... Уверен, что и ваш первый Титан не будет обременен излишними моральными принципами и тонкой кожей — ведь здесь все свои собрались, верно? Но, естественно, со временем будут заботливо выращены и паладины, и танцующие коровы с такими же добрыми глазами, как у Питера...

Обязательно.

Но сначала — бегемотина...

СИ REVIEW



Маххтро

Маххтр'емальное удовольствие.

Твой стиль.



C-TRADE
поставки продукции
Маххтро в России

(095) 113-1118, 113-1163, 113-4933
www.c-trade.ru • info@c-trade.ru

Москва: Altech (095) 2468071, 2463357 • Техмаркет (095) 2641234, 2641333 • Ф-Центр (095) 7851785, 2053524, 4726401 • Санкт-Петербург: Ронд (812) 3272060
Новосибирск: Нонолет (3832) 215090, 396242 • Ростов-на-Дону: Технополис (8632) 903111 • Краснодар: Trade-Master (8612) 554987
Казань: ЗАО Абак (8432) 769741 • Екатеринбург: Triline (3432) 511440, 519445 • Самара: Киберкуб (8462) 335908 • Челябинск: Логис (3512) 410472, 419061, 410181



SUMMONER



Платформа: PC, PS2
 Жанр: Adventure/RPG
 Издатель: THQ
 Разработчик: Volition
 Онлайн: <http://www.summoner.com>
 Дата выхода: IV квартал 2000 года

Вас когда-нибудь посещала мысль, а что будет, если ребенку дать силу, сравнимую с исполтинской мощностью ядерного реактора? Пускай даже наше экспериментальное чадо будет исключительно воспитанное и самых честных правил — все равно катаклизмов не миновать. А теперь на секунду представьте, что случится, если дитя будет отмечено руной суммонера и решит на практике испытать свои способности... Учтите, руна суммонера — это не реактор какой-нибудь. Это на порядок похлеще.

КАКО НЕ БЫВАЕТ

Тысячу раз история нам наглядно демонстрировала, что даже самые благие намерения могут оказаться хуже неприкрытой злобы. Желал ли кому-нибудь зла наш герой Джозеф? Да нет и еще тысячу раз нет.

...Будучи подростком, юный Джозеф жил со своими родителями в небольшой деревушке, которая частенько подвергалась атакам со стороны варваров и кочевников. Зная о том, что располагает особым Даром, юноша во время одного из таких набегов решил помочь своим соплеменникам и вызвал на подмогу могущественное существо...

Злой Рок сыграл на этот раз страшную шутку. Вызванное существо оказалось разъяренным демоном, который сравнял с землей не только местную деревушку, но и несколько соседних. Более страшный исход трудно себе было даже представить.

Горстка уцелевших жителей с проклятиями изгнали юношу из местных земель. Сам Джозеф был настолько потрясен своей собственной фатальной ошибкой, что поклялся навсегда забыть о Даре... Но Судьба распорядилась иначе.

Во время своих долговременных скитаний Джозеф встретил мудреца Яго, который открыл перед уже порядком возмужавшим юношей двери к изучению тайн суммонинга. Взяв под свою протекцию молодого человека, Яго начал обучать Джозефа и рассказал ему о волшебных кольцах, с помощью которых можно полностью контролировать вызванных существ. Правда, эти кольца еще предстояло отыскать...

**ОХ, ХОРОША ИДЕЯ КОМПАНИЯ —
 СУММОНЕР, ВСЯ КАЧОК, МОНАШКА!**

Суммонеры — это не какие-нибудь чахоточные маги. Получив ценную руны, человек



становится вроде как и не человеком — ведь ему подчиняются силы природы, его движениям внимают могущественные существа, и даже Боги прислушиваются к его словам. Вот уж кому действительно можно сверкать кольцами на пальцах и вообще держать эти пальцы на манер веера... Есть только одна реальная проблема. Чудодейственным даром нужно овладеть.

С тем, что бывает при неумелом использовании способностей суммонера, мы уже разобрались. Понятно, что с такой силой лучше не шутить, а в идеале — постараться





ее как-то обуздать. Понял этот нехитрый закон и наш герой, после чего потихоньку собрал пожитки и отправился за выяснением подробностей.

Странствия в сложном и динамичном мире по определению не могут быть безопасны. И Джозефу просто необходима поддержка. Как бы он потом ни стал силен и могущественен, сейчас он пока и с тараканом в одиночку не справится.

Спутники будут. Не так много — всего трое, но зато они представят полный ассортимент классических профессий (см. врезки). Воин, вор и жрица — разве кто-то еще нужен персонажу с ярко выраженными магическими способностями? Скорее всего, отряд будет укомплектован достаточно быстро, так как игровая вселенная наводнена всевозможными квестами, решаемыми разными способами. А для воплощения этих самых способов и понадобятся разносторонние возможности группы.

Очень интересная деталь — все три потенциальных компаньона изначально будут питать отнюдь не ласковые и нежные чувства к нашему горе-суммонеру. Джекхар



попытается убить главного героя, питая ненависть не то ко всем суммонерам в целом, не то только к тем, чье имя — Джозеф... Росалин с самого начала будет снедаема черной завистью, глядя на выдающиеся магические способности Джозефа... Ну а Флис — воровка и лгунья, так что первая встреча с ней ну никак не может оказаться лицеприятной и мирной. И, тем не менее, вся четверка станет со временем единой командой. Можно предположить, что нависшая угроза будет столь ужасной, что авантюристам придется забыть мелкие обиды и объединить свои силы в неравной борьбе.

А теперь к техническим подробностям. Все персонажи группы беспрекословно подчиняются вашему команду, т.е. вы обладаете полным контролем над ними. Можно прощвырнуться по инвентарю персонажа, можно распределить поинты между скиллами, можно заставить персонажа атаковать противника или убежать от греха подальше... В общем, вся четверка будет в полном вашем распоряжении.

Но, естественно, своей головой они то-



e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин
с доставкой на дом!!!

Заказ по интернету: <http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

Внимание!

Супер-предложение: **СКИДКА 5%**
только 2 дня в неделю (среда и четверг),
только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей,
оформивших заказ через Интернет

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

<p>Half-Life: Team Fortress (рус. док.) Издатель: Sierra Популярный 3DAction + миссии к нему</p> <p>\$29.99</p>	<p>Quake III Издатель: Activision Третья часть легендарного шутера</p> <p>\$49.99</p>	<p>USAF Издатель: Electronic Arts Лучший авиасимулятор</p> <p>\$19.95</p>
<p>Need for Speed 4 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts Гонки на спортивных машинах</p> <p>\$8.99</p>	<p>Half-Life: Opposing Force Издатель: Sierra Дополнения к популярному 3DAction</p> <p>\$26.99</p>	<p>Theme Park World (рус. док.) Издатель: Bullfrog Строительство и развитие собственного парка аттракционов</p> <p>\$19.95</p>
<p>Штыриц Издатель: Бука Мультипликационный комедийный квест</p> <p>\$9.99</p>	<p>Commandos: Beyond the Call of Duty Издатель: Eidos Mission Pack для Commandos</p> <p>\$44.99</p>	<p>Unreal Tournament (рус. док.) Издатель: GT Interactive Продолжение известного 3D Action</p> <p>\$25.99</p>
<p>FIFA 2000 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts Продолжение серии о футболе, с великолепной графикой</p> <p>\$19.95</p>	<p>Monster Sound MX 300 (OEM) Производитель: Diamond Звуковая карта на базе Vortex II</p> <p>\$49.99</p>	<p>Rage 3D Производитель: Thrustmaster Game Pad с программными кнопками</p> <p>\$45.99</p>
<p>Montego II Quadzilla Производитель: Turtle Beach Лучшая звуковая карта на базе Vortex II для игр</p> <p>\$119.00</p>	<p>Miro PCTV Производитель: Miro TV-тюнер для компьютера</p> <p>\$85.00</p>	<p>Miro Video DC 10 Plus Производитель: Miro Недорогое решение для нелинейного монтажа под управлением Windows</p> <p>\$280.00</p>
<p>3Dfx Voodoo 3, 2000, AGP (OEM) Производитель: 3Dfx Графический 2D и 3D ускоритель третьего поколения</p> <p>\$99.00</p>	<p>Joystick Gamestick Производитель: CN Джойстик для авиасимуляторов</p> <p>\$35.99</p>	<p>Intelli Mouse P5/2 Производитель: Microsoft Лучшая мышь для работы в Internet'e</p> <p>\$18.99</p>

Попытайтесь доставить новые игры, вышедшие в США. Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США. Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США.

Доставка по Москве и Санкт — Петербургу \$3,
по Московской области \$5- \$9

Представительство в С.-Петербурге: (812) 311-8312, eshop@litepro.spb.ru



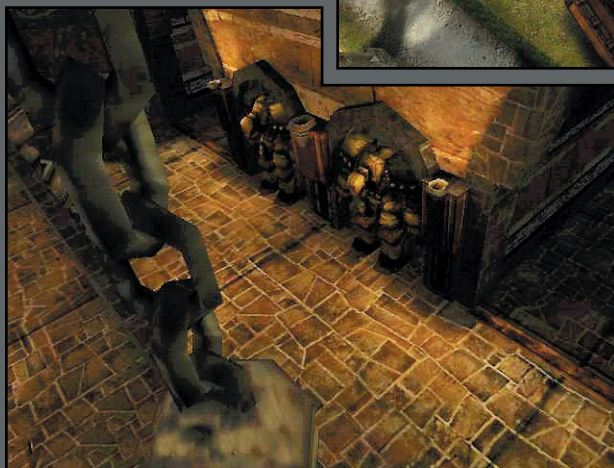
же будут время от времени работать, не без этого. Алгоритм искусственного интеллекта ожидается примерно такой же, как и в Baldur's Gate — для каждого подопечного вы задаете манеру поведения во время боя. Кстати, на этом похожесть на хит от Interplay не исчерпывается. Во-первых, персонажи переходят в режим сражения будучи замеченными противником, а во-вторых, в **Summoner** есть хорошо знакомая пауза, во время которой можно отдать персонажам те или иные приказы. Что же, не оригинально, зато удобно — верной дорогой идете, Volition!

РОЛЕВАЯ ИЛИ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ?

Действительно, а к какому жанру отнести **Summoner** — к ролевому или приключенческому? Какая чаша на весах игрового баланса перевесит? Как это ни парадоксально на первый взгляд, сие есть не столь принципиально. Граница между pure adventure и pure RPG размыта по определению — вот та же Ultima IX формально числится в стане ролевиков, но, как таковой, ролевой модели в ней нет (и не переубеждайте). Так что дело совсем не в жанре. Дело в интересности.

У **Summoner** есть достаточно четкая сюжетная линия с минимальным количеством отвлечений. Это, так сказать, основной хребет игры, на который нанизано все остальное и второстепенное. К последнему относятся дополнительные квесты всех мастей от практически мгновенных, до достаточно затяжных. Степень риска тоже, разумеется, варьируется.

По мере развития сюжетной линии персонажи будут меняться. Меняться не только с точки зрения количественных показателей статистики, сколько качественно. Особенно должно быть заметно возмужание главного героя — из юнوشي с тотальным комплексом неполноценности (еще бы — угробить целую деревню, не обделив вниманием и своих любящих родителей!) в заматеревшего summonера,



имеющего весьма недвусмысленное представление о своих способностях.

Про ролевую модель известно следующее — у каждого персонажа есть базовый набор характеристик, уникальный набор скиллов и уровень. Это минимум — возможно, что будет и что-то еще. После получения в боях и сражениях нового уровня первым делом нужно залезть в экран статистики и добавить к скиллам несколько появившихся свободных поинтов.

Сами скиллы, повторяю, уникальны для каждого персонажа из нашей бравой четверки. Например, ловкая и проворная Флис умеет обчищать карманы, разоружать, взламывать замки и ставить подножки. Джекохр владеет двойной атакой. Ну а основным скиллом Джозефа станет вызов существ, т.е. summoning как таковой. Кстати, вся сюжетная линия и строится на постепенном развитии этого скилла у главного героя.

В общем, отвечая на вопрос, звучащий в заглавии этого раздела, — **Summoner** и приключенческая, и ролевая игра одновременно. Эти определения не только не

исключают друг друга, а наоборот, являются теснейшим образом взаимосвязаны.

БЕСКРАЙНИЙ 3D

Volition до начала работы над **Summoner** засветилась в совершенно ином жанре. И причем не просто засветилась, а можно сказать, сковала себе неплохую репутацию и доброе имя. Первый проект команды назывался Descent Freespace и имел он, мягко говоря, такое же отношение к RPG, как и ваш покорный к ансамблю песни и тряски зулусских экстремистов. А я к оным — ну никаким боком, поверьте на слово.

Но вернемся к Volition. Несмотря на то, что Descent Freespace к ролевым играм отношения не имел, тем не менее, для **Summoner** опыт работы с этим проектом оказался очень полезен. Ведь пока разработчики создавали космический симулятор, они изрядно поднатерели во всем, что касается 3D. То есть в трехмерной графике.

Для **Summoner** изначально разрабатывался свой графический движок. Уникальный и более чем прогрессивный. Да что тут говорить — посмотрите на картинки и сравните их, скажем, с картинками из Wizardry VIII или Wizards & Warriors (в девичестве Swords & Sorcery — поменяли шило на мыло...). Разница колоссальна, согласитесь. И в первую очередь **Summoner** подкупает своей грандиозной сменой масштабов. Временами персонаж предстает настолько крупным планом, что буквально не влезает в кадр, а иногда мы наблюдаем с высоты птичьего полета едва различимые фигурки где-то внизу. Впечатляет.

Кстати, сам за себя говорит тот факт, что на одном из ведущих онлайн-игровых сайтов был обзор на несколько страниц(!), целиком посвященный эффектам графического ядра **Summoner**. Рассматривался ролик с вызовом голема — вещь по красоте изумительная. Представьте себе огненный поток, падающий прямо с небес и разливающийся на земле в пылающее озеро, из которого медленно поднимается фигура голема... Десять се-



кунд полного экстаза — ролик действительно безупречен. Если таких эффектов будет много и они будут в достаточной мере разнообразны, то Final Fantasy VIII придется слегка подвинуться с позиций лидера по ослепительности и стильности применения заклинаний.

Но движок — только часть успеха. Несомненно, важная, но все же не самая главная. Есть еще и такое понятие, как дизайн игровой вселенной, о котором стоит сказать отдельно. В **Summoner** будет воссоздан весьма масштабный мир. По предварительным прикидкам — он будет сопоставим с размерами мира в Ultima IX или Might And Magic VII. В общем, маленьким он ну никак не покажется. Единственный недостаток, который мозолит глаза, — четкое разделение всей вселенной на уровни. Пускай они называются «окружающей средой» (environment) и вроде как связаны некими «позвонками» (vertebrae), но нас-то не проведешь! Это уровни с небольшими связующими мостиками и никак иначе.

Дальше. Чтобы взбодрить все это монументальное полотно, нужно добавить к нему какую-нибудь живность, согласны? Будет вам живность. Во-первых, множество NPC — города и прочие населенные пункты по обещаниям разработчиков будут буквально кишмя кишеть персонажами самых разных возрастов, профессий, вероисповеданий и так далее... Второй вид живности по разнообразию не уступит NPC, но при этом будет отличаться завидным неравнодушием к нашей четверке. Речь идет, конечно же, о противниках.

Вы не увидите среди величественного арсенала монстров классических фэнтезийных существ. Ассистент продюсера так и заявил в одном из интервью: «Вы не увидите в игре гоблинов, орков, кобальдов или кого-нибудь из этой серии. Я гарантирую также, что вам не встретятся опостылевшие толпы гигантских крыс или вообще хоть одна крыса как таковая. Мы делаем таких зверюг, чтобы игрок шараянулся с воплем «Что ЭТО?! Смогу ли я с ЭТИМ справиться? Хватит ли у меня сил?». Игрок не должен иметь априорную информацию о противнике. Пусть каждая стычка будет сюрпризом». Приятные сюрпризы, нечего сказать!

Впрочем, вам есть что противопоставить особо любопытствующим супостатам. В **Summoner** будет более трех десятков заклинаний (а по последним сведениям — чуть ли ни полсотни), среди которых на сто процентов войдут Ice Wall, Fire Wall, Burning Hands, Regenerate... Не спорю, существа в игре действительно выглядят не очень-то привычно, но вот сказать то же самое о заклинаниях... Нет, не могу кривить душой — более стандартный список придумать трудно. Но, быть может, у разработчиков припасено в заглашнике что-то гипероригинальное, что знает?

ИЗ НЕДОСКАЗАННОГО

Напоследок приведу пару фактов, которые, на мой взгляд, представляют определенный интерес. Так сказать, информация в копилку эрудита.

Итак, первое. **Summoner** будет поддерживать многопользовательский режим, в котором множество игроков смогут выбрать себе персонажа по душе (видимо, из числа четверки героев) и странствовать по огромному миру. Любопытно то, что при таком раскладе из игры бу-

дет удалена основная сюжетная линия — видимо, она будет смотреться нелогично или просто потеряет весь смысл. Поддержкой multiplayer займется известная онлайн-служба РХО, на серверах которой будет храниться информация обо всех созданных персонажах.

Второе — **Summoner** выйдет не только на PC, но и на PS2. Между прочим, игре уделяют огромное внимание многочисленные консольные журналы и игровые сервера. Пока не раскрывались отличия версии для новой приставки от Sony и версии для PC, но то, что они



будут в той или иной степени различаться — факт.

Трудно на данный момент сделать какие-то прогнозы относительно дальнейшей судьбы **Summoner**. С одной стороны, над игрой трудятся отнюдь не новички, которым профессионализма ну никак не занимать. Нареканий к игре не выдвинешь — все как положено, честь по чести — колоритный мир, насыщенный дизайн, прогрессивная графика. Но смущает другое. У **Summoner** нет собственного лица. По крайней мере, из пресс-релизов я так и не выудил ни одной «изюминки» или «фичи», если хотите, которая бы заставила восхищенно рывкнуться: «Во, чего творят!». Ну нет в игре ничего такого эдакого. Вроде бы все здорово, но за душу не берет.

Но прочь пессимизм! Может статься, нам просто трудно далеко не вся информация. А разработчики пока готовят тысячу сюрпризов разного калибра. Ведь такое вполне возможно, верно? И в это хочется верить... Просто верить.

СИ ПРЕВЬЮ

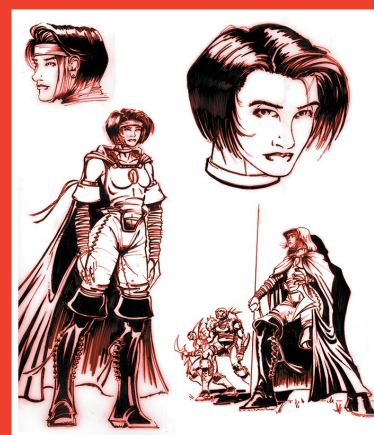
ЧЕТВЕРКА ГЕРОЕВ

Joseph



После не слишком удачных экспериментов в родной деревне Джозеф направил свои стопы в Масад (Masad) — небольшое сельское поселение на берегу реки Дарху (Darhu). Молодой человек оказался перед весьма нетривиальной дилеммой — либо постараться навсегда забыть о трагическом инциденте, виновником которого он стал, либо, преодолев страх и трепет, попытаться овладеть великим Даром и выступить против самого Императора Орении (Orenia). Либо — либо.

Flece



Флис — уроженка Старого Города, где за годы своей юности девушка блестяще освоила воровское ремесло. Трудно отыскать человека, который бы справился с очисткой чужих карманов от лишних золотых лучше бы, чем Флис. На этот опасный путь она встала после того, как ее родители стали жертвой наемных убийц, и ее взял под свое покровительство вожак городских воров по имени Тэнкред (Tencred).

Jekhar



Пять лет спустя после того как Джозеф умудрился уколоть целую деревню, могучий Джекхар присоединился к армии короля Беллиаса VI (Bellias VI). Для многих товарищей по оружию Джекхара так и осталась загадкой феноменальная физическая сила этого воина. После долгих споров наиболее прозорливые бойцы предположили, что Джекхар является потомком Хьюсофи (Husofi) или Детей Ястреба — древней расы, населявшей местные земли тысячи лет назад. Само же Джекхара не слишком заботят дальние предки. Его куда больше обуревают страсть отомстить за своих родителей, которые погибли пять лет назад по вине какого-то подростка-суммонера...

Rosalind



Росалинд — единственная дочь Яго (Yago), наставника Джозефа. В отличие от ее отца, девушка отдала всю свою сознательную жизнь культовому служению в стенах аббатства, изучая язык богов и проникая в секреты мироздания. По приказу аббата Росалинд отправилась вместе с Джозефом, чтобы оказать поддержку в его нелегких странствиях. Впрочем, личные мотивы жрицы весьма прозаичны — она просто завидует магической силе Джозефа. А зависть порой толкает на совершенно безумные поступки...

WIZARDS & WARRIORS



П

Лев Емельянов

одобно простым людям, компании, делающие компьютерные игры, сходятся, женятся, ссорятся и расходятся на века. В результате еще не родившиеся игры меняют своих родителей, движки, концепции и даже названия.

Именно такая штука уже во второй раз произошла с ожидаемым всеми ветеранами RPG шедевром от Дэвида У. Брэдли, дизайнера 5-ой, 6-ой и 7-ой частей величайшего в истории компьютерных игр ролевого сериала Wizardry. Теперь игра будет называться **Wizards & Warriors** (далее — **W&W**), а ее издателем выступит Activision.

ИСТОРИЧЕСКИЙ ЭКСКУРС

Отношение современных геймеров к сериалу Wizardry (точнее — к 7-ой и последней на данный момент его части) довольно специфическое — все знают, что безумно круто, хотя 95% никогда не играли и даже не пытались. Поэтому перед тем, как мы приступим к разбору того, что нас ожидает в **Wizards and Warriors**, позвольте объяснить, почему сам факт, что игру делает Дэвид Брэдли, вызывает такой восторг и радужные надежды у старых ролевиков. То есть сейчас я попытаюсь в двух словах рассказать, что же ЭТО некогда собой представляло и почему автор Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant так прославился.

Итак, вообразите себе слайд-шоу. Да, да, никаких трехмерных пространств на самом деле не существует, нажимая на 4 стрелочки, вы можете «перемещаться» по шахку вперед-назад или поворачиваться на 90 градусов. Соответ-

ственно, даже открытые пространства представляют собой как бы лабиринты, только стенами служат кусты, деревья, стены домов и т.д. Враги нападают из ниоткуда: вступил на клеточку — бабах! — тебя уже бьют. В бою сохраняться нельзя. КАРТЫ НЕТ. Я понимаю, это звучит дико, но ее действительно нет!!! Время от времени вам попадаются обрывки пергамента, некоторым классам героев по достижении определенного уровня становится доступно умение ее рисовать, но первую половину игры вы проводите в бесконечных блужданиях. Когда карта, наконец, появляется, она уже не нужна — вы знаете этот мир наизусть. А мир огромен — по нашим расчетам около 40 км в диаметре — и абсолютно целостен. НИКАКОГО ЖУРНАЛА — записывайте все квесты, пароли и прочую полезную информацию на бумажке и смотрите не потеряйте ее! А как вам нравится необходимость САМОСТОЯТЕЛЬНО ПЕЧАТАТЬ свои реплики? Да,



да, и компьютер неплохо вас понимает. По крайней мере, на слово «фуск» в английской транскрипции следует незамедлительная атака :). Я мог бы перечислить еще много всяческих неудобств интерфейса и геймплея. Но за этой, по современным меркам, «недружественной к игроку» системой стоял живой мир, наполненный по самое «не

Платформа: PC
Жанр: Role-Playing Game
Издатель: Activision Studios
Разработчик: Heuristic Park Incorporated
Онлайн: www.heuristicpark.com/
Дата выхода: осень 2000

хочу» магией, приключениями и тайнами. А сражения... Пофазовая боевая система Wizardry была уникальна. Вы отдавали приказ каждому из шести членов своей партии (ну, там, ударить, выстрелить, скастовать, выпить склянку, вылечить соседа и так далее), нажимали кнопку, после чего ваши подопечные и враги одновременно выполняли свои действия. Новая раздача приказов — и снова давим на кнопку. Ролевая система по своим глубине и богатству

могла спорить с AD&D: дюжина рас, 14 профессий. Помимо общеизвестных классов — воин, вор, маг, рейнджер и клерик — в игре была такая экзотика, как алхимик и псионик (разновидности мага). Кстати, вор был абсолютно необходимым персонажем, без него двери не открывались, а сундуки взрывались, убивая зараз всех героев. По мере набора опыта персонажи не просто эволюционировали в рамках своего класса, но выходили на качественно новый уровень — вор превращался в ниндзя, священник — в епископа, женщина-воин — в валькирию и т.д. Глобальный квест был один, но в процессе игры вы были абсолютно свободны в своих действиях. Не пускают в этот город? Обшарьте подземелья, найдите пропуск, и вас пустят (только сумеете объяснить со стражником). Лень искать пропуск? Никаких проблем — убейте стражника. Не хватает сил — идите в лес, качайте экспу. В те далекие времена (93-95 гг.) Интернет был нам недоступен, и я помню, как

вся кафедра информатики МАИ ночами сидела и играла в Wizardry. Каждый из нас носил тогда с собой дискету с сохранениями. Потом мы все крупно застряли. Материк был исхожен вдоль и поперек, был найден корабль, чтобы доплыть на остров Ксенозидов (Ксенозоиды — это такие мужики на мотоциклах), но вот Капитан никак не соглашался взять нас на борт. Я уже не помню, как, но через месяц решение было найдено. А всего мы тогда потратили 2 реальных года и 5 лет игрового времени, чтобы пройти Wizardry 7 до конца.



Вот такая была игрушка. И главным дизайнером ее, повторю, был Дэвид У. Брэдли, который затем, Бог ему судья, разошелся с компанией SirTech (да, да, это та самая, что сотворила обе части Jagged Alliance), создал собственную фирму под названием Neuristic Park и начал делать для издательства Virgin новую ролевую игру, названную «Deer Six». Затем Virgin тихо заглушила, игру переименовали в «Swords and Sorcery: Come Devils, Come Darkness», а издателем будущего шедевра стала компания Westwood. Вот, собственно, и вся предыстория, теперь вы достаточно подготовлены, и давайте, наконец, перейдем к самым последним известиям с этого фронта.

НОВЫЕ ВЕЩАНИЯ

Свершилось! Neuristic Park развелся с Westwood, и 1 февраля 2000 года Брэдли сотоварищи перешел под крыло Activision. Игра была вновь переименована, и на сайте компании появилась информация, более-менее проясняющая, что именно Мэтр готовит нам к осени. По последним данным, все действие будет происходить исключительно от первого лица (ранее разработчики обещали возможность переключения между видом из глаз и со стороны). В свете того, что все права на вселенную Wizardry по-прежнему принадлежат SirTech'у, мистру Брэдли пришлось изобрести собственное волшебное средневековое королевство Gael Serran. По неопровержимым данным, это будет что-то вроде Британии во времена, предшествующие правлению Короля Артура (никакого христианства — драконы, феи, тролли, друиды и т.д. и т.п.). В этом наполненном магией мире мы с вами проведем по крайней мере 120 часов игрового времени, что есть совсем неплохо. Авторы клянутся, что Gael Serran, являющийся сердцем всей игры, продуман и сконструирован до мельчай-

ших деталей. Верю. Глядя на скриншоты и вспомнив имя автора, верю. На его бескрайних просторах нам предстоит рубиться с более чем 300 типами монстров (!) и плодотворно общаться со 120 NPC (персонажами, управляемыми компьютером). Игровой мир разделен на три громадных локации, каждая из которых имеет свой центральный город. Три этих города станут центрами всех важнейших событий и источниками всех приключений. Природные условия самые разнообразные — и леса, и горы, и озера, и реки, не считая 10 типов закрытых помещений (пока названы замки, подземелья, пещеры, гробницы и храмы). И еще один штрих: просторы Gael Serran мы будем пересекать как на своих двоих, так и используя различные подручные средства, как то: лошадей, корабли и даже плоты.

Сюжет, несомненно, глубокий и детализированный, закручен вокруг борьбы с Властелином Смерти по имени Lord Cet Ude D'ua Khan (простое короткое такое имя!). Ведомая игроком партия состоит из шести героев (классика, классика!). Для начала приключенцам придется отыскать легендарный древний меч Mavin Sword, единственное оружие, способное уничтожить Лорда Сета. Загвоздка в том, что меч этот в высшей степени древний и таинственный. Предания гласят, что он выкован из двух металлов, один из которых проклят силами Зла, а другой — благословлен на Небесах. После того, как меч окажется в наших надежных руках можно приступать непосредственно к уничтожению Темного Властелина. Естественно, помимо основной задачи нам будут предложены сотни дополнительных квестов, выполнение или не выполнение которых, собственно, и определит весь игровой процесс.

По словам исполнительного вице-президента Activision Studios Митча Ласки, ролевая система **Wizards & Warriors** выполнена в самом что ни на есть классическом стиле. Судите сами — героев можно набирать из 10 рас, которые почему-то здесь названы кланами. Помимо всем известных людей, эльфов, гномов и орков, мы встретим таких оригинальных персонажей, как людоящеры lizzards, люди-коты и oomphaz — слоны-мистики. Впрочем, скажу вам по секрету — в той или иной



(095) 258-8627
(812) 311-8312

Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$75.99		\$75.99		\$65.99		\$69.99	
\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99	
\$69.99		\$69.99		\$65.99		\$69.99	
\$69.99		\$69.99		\$65.99		\$69.99	
\$69.99		\$69.99		\$45.95		\$5.99	
							Видеокассета: 19 роликов из игр на DC. Формат NTSC

степени все это уже было в Wizardry. Профессий, или классов, будет 15, на данный момент названы wizard, warrior, rogue, monk, ninja, warlock и paladin. Но и это еще не все — нам обещают реальный отыгрыш роли! Будем реалистами, вряд ли Heuristic Park сможет переплюнуть Black Isle с его Planescape: Torment — пожалуй, единственной на данный момент компьютерной игрой, которую можно назвать «ролевой» в истинном смысле этого слова. Но, тем не менее, очень хочется надеяться. Что еще можно сказать про ролевой антураж? У каждого персонажа будет по восемь атрибутов — 4 физических и 4 ментальных. К сожалению, каких именно — пока неизвестно. Число доступных для освоения навыков, или скиллов, — более 25. Сюда входят умения владеть определенным видом оружия, драться двумя мечами одновременно, кузнечное дело, атлетика и т.д. А еще будет около 50 специальных свойств (traits), по всей видимости, строго индивидуальных для каждого героя. Про такую мелочь, как десятки портретов персонажей, можно было бы и не упоминать, но разработчики упомянули — пустяк, а приятно. Из той же серии: авторы нарисовали сотни различных деталей туалета, брони, оружия и всяческих побрякушек, и экипируя своих героев, вы сразу увидите все изменения на их фигурах. Впрочем, это уже стало стандартом, было бы странно, если бы такой фишки не было.

И закрывая разговор о ролевой системе, не могу не упомянуть про еще один момент. Вы обратили внимание, что среди профессий героев названы два типа волшебников — wizard и warlock? А ведь, может быть, их будет еще больше — классов-то целых 15! Судя по всему, по аналогии с серией Wizardry, различные школы магии будут доступны лишь определенным классам чародеев. Так вот, всего этих школ будет 6, а число заклинаний — ровно 100.

Трудности в освоении и неудобный интерфейс — вот два главных бича любой ролевой игры. Судите сами — если игроку предстоит разбираться с десятками параметров, использовать сотни предметов, комбинировать все это и целенаправленно воспитывать/прокачивать героев, то ему должно быть УДОБНО это делать. Умудренный опытом дизайнер Брэдли клянется, что W&W будет идеально соответствовать всем этим требованиям. Посмотрим, посмотрим, для меня лично образцом демократичного, удобного и наглядного интерфейса является сериал Might and Magic, но, судя по картинке, W&W будет не хуже.

СПРАЖАТЬСЯ, СПРАЖАТЬСЯ И ЕЩЕ РАЗ СПРАЖАТЬСЯ!

RPG без хорошей драки — все равно что деревня без дурака. Там, где кончаются слова, поют стрелы, звенят мечи и грохочут файерболы. Как известно, боевая система — самое уязвимое для критики место любой игры. Сделавшь сражения пошаговыми — взвоют прожженные ветераны дефматча: занудно! Сделавшь реал-таймовыми — хором возмущатся нетерпеливые стратеги: аркада! Некоторые разработчики используют реальное время с возможностью в любой момент поставить игру на паузу (Baldur's Gate, Planescape: Torment), другие — дают игроку возможность самому выбрать режим (Might & Magic 6/7). Второй вариант, ИМНО, намного удобнее для игрока и больше соответствует самому духу сложных и длительных сражений с применением десятков видов оружия, различных предметов и заклинаний. Однако он требует очень тонкой балансировки и в этой связи крайне редко применяется девелоперами.

Команда Дэвида Брэдли не стала искать легкого пути и специально для W&W изобрела боевую систему, названную «Адаптивное разбиение времени» (Adaptive Time-Phasing). Эта фишка позволит любому игроку настроить игру в соответствии со своими пристрастиями — от классически пошагового до полностью реал-таймового боя. Кто хочет — спокойно потягивает пиво, лениво шевеля мышкой и наслаждаясь интеллектуальным процессом, а кто хочет — носится огненным смерчем, сея смерть на своем пути. Суть новой системы в том, что пока игроку удобно рубиться в реальном времени, игра идет в реальном времени, когда ему надо тормознуть, чтобы принять какое-то решение, например, выбрать заклинание или обдумать дальнейшую стратегию, игра остановится и подождет. Таким образом, вроде бы и волки будут сыты, и овцы — целы, и все останутся довольны. Однако пусть мне кто-нибудь объяснит, чем эта система сражений отличается от таковой в Infinity Engine — движке, использованном в Baldur's Gate и Planescape: Torment. В общем, здесь можно наверняка сказать лишь одно: поживем — увидим.

И последнее, что я имею честь вам сообщить из технических деталей. Весь трехмерный мир Gael Serran можно будет созерцать на мониторе компьютера довольно скромной по нынешним временам конфигурации. Заявленные авторами системные требования — Pentium 233, 64 MB RAM, есть поддержка 3D-акселераторов через Direct 3D, но наличие этой железки, к счастью, не является обязательным условием.

НЕКОТОРЫЕ МЫСЛИ ПОД ЗАНАВЕС

Увы, увы, срок выхода игры переносился уже не раз. Если кто помнит, первой заявленной датой релиза была осень 1998-го. Таким образом, ЕСЛИ игра на этот раз выйдет в срок, то есть осенью 2000-го, то опоздает всего лишь на 2 года. Судя по всему, Wizards & Warriors действительно станет Игрой с Большой Буквы, игрой, которую стоит ждать. Однако позвольте напомнить вам еще кое-что. История, когда человек, определяющий лицо фирмы и играющий ведущую роль в разработке хитовых игр, уходит и основывает собственную компанию, отнюдь не нова. Самый известный пример — уход Джона Ромеро из id Software. Вспомните, как несколько лет вся геймерская общественность жила лишь ожиданием нового великого шедевра Мастера — Daikatana. Однако ее до сих пор нет, а ребята, оставшиеся в фирме, продолжают радовать нас отличными играми (я про Quake 3, если кто не понял). Другой пример — Blue Byte. Оттуда тоже в свое время ушел дизайнер, сделавший первые две серии Settlers. Он основал собственную контору и выпустил Knights & Merchants, известную у нас под названием «Война и мир». Игрушка всем понравилась, но... вышли Settlers 3, и про нее тут же забыли, а почему? Да потому что у Blue Byte остались права на игровую вселенную, потому что Blue Byte богаче и может вложить в разработку больше сил и средств, да много еще почему... И как ни крути, а все права на глубоко проработанную вселенную Wizardry, на продолжение захватывающего приключения по поиску артефакта Astral Dominae, унесенного Dark Savant'om, остались у SirTech. Дэвиду Брэдли пришлось с нуля придумывать игровой мир, расы, магию и все остальное. И, тем не менее, лично я верю — Мастер не может подвести. Ждем осени, закупаемся словарями и, вообще, готовимся :).

CM PREVIEW



ваш www.сервер



ZENON N.S.P.
<http://www.zenon.ru>

Ваше представительство в INTERNET.

Уникальная поддержка виртуальных WWW-серверов:
Размещение в России на Интернет-канале 100 Мбит
Неограниченные технические возможности: собственные
CGI-скрипты, поддержка Microsoft FrontPage™,
программа обчета статистики и многое другое
Круглосуточный мониторинг и гарантированное
электропитание
Круглосуточная квалифицированная техническая поддержка,
консультации, русскоязычная документация
А также услуги виртуального почтового сервера:
Получение всей почты домена через POP3/UUCP/SMTP
Неограниченное количество e-mail адресов и почтовых ящиков
Чтение почты через POP3/IMAP4 и через WebMail
Возможность создания списков рассылки

Виртуальные сервера – от 10\$ в месяц!

Тел: (095) 251-1023

E-mail: sales@zenon.net

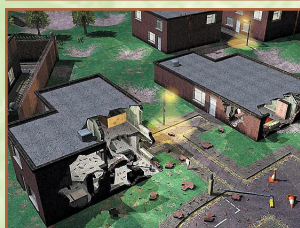
**Лучшее предложение по размещению
физических серверов (colocation)**

на канале 155 Мбит!



Платформа: PC
 Жанр: turn-based strategy
 Издатель: Bethesda Softworks, Virgin Interactive
 Разработчик: Mythos Games
 Онлайн: <http://www.mythosgames.com>
 Дата выхода: IV квартал 2000

DREAMLAND



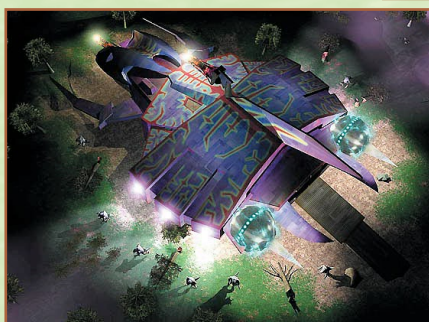
Я частенько вспоминаю ушедшую эпоху компьютерных игр. Да-да, я не оговорился, именно — эпоху. На дворе начало девяностых, на письменном столе обосновалась заслуженная «двушка», и покупка 386-го процессора кажется делом еще таким далеким...

Максим Заяц

Игры занимают одну-две дискеты, 256 цветов и практически все свободное время, о графических ускорителях никто и слыхом не слыхивал, а компакт-дискеты используются исключительно для музыки. Счастливая пора. Солнце тогда светило ярче, небо было голубее, а хиты признавались хитами и шедеврами только за счет своей интересности и никак иначе. К числу последних, безусловно, относился X-COM... первая его часть, если быть совсем точным. Аросалурсе уже не имел такого успеха, а дальнейшие попытки создавать игры других жанров на базе этой вселенной были, мягко говоря, проектами на любителя. Компания MicroProse оставалась глуха к просьбам заняться продолжением серии X-COM. Настоящим продолжением — с новым движком, приличной графикой, продвинутым набором вооружения и технических средств и старой концепцией. Вместо этого MicroProse с завидным упорством продолжала спекулировать на популярном имени, постепенно отталкивая все больше и больше фанатов. Создатели оригинального X-COM из Mythos Games тем временем переключились на мир фэнтези и целиком посвятили себя работе над новым проектом — Magic & Mayhem. Осенью 1998 года история о приключениях незадачливого мага Корнелиуса благополучно обосновалась на прилавках магазинов, а разработчики задумались над тем, чем бы им еще таким заняться. Раздумья эти несколько затянулись, однако в итоге все же решено было вернуться к истокам и сделать... нет, не очередной X-COM, но нечто очень похожее. Только еще лучше.

Сейчас сложно сказать, кто и когда первым придумал враждебных пришельцев из иных миров. Скорее всего, какой-то писатель-фантаст удачно сыграл на страхе людей перед неизвестным. Потом идею подхватили другие, и она прижилась. Из года в год, из десятилетия в десятилетие на страницах книг, на экранах кинотеатров, в компьютерных играх предстают перед нами Чужие: уродливые монстры, не похожие ни на что живое, их объединяет лишь одно — жажда сеять смерть и разру-

шения везде, где бы ни появились. Они ненавидят всех, часто даже самих себя, и ОНИ ХОТЯТ УНИЧТОЖИТЬ ЛЮДЕЙ. Основанные на этой идее сюжеты обычно не блещут оригинальностью — единожды сотворив Чужих, можно далее не заботиться о разнообразии, достаточно вновь и вновь придумывать продолжение страшной сказки на ночь. И





вот опять из глубин далекого космоса к Земле приближается опасность. На этот раз имя ей — Sauran. Началу инопланетного вторжения предшествовала 70-дневная война, которую люди благополучно проиграли. И вот теперь последняя надежда человечества — отряд Сопротивления под названием Terra Liberation Army. Кто им командует, я думаю, объяснять не нужно. По ходу дела мы должны разгадать тайну древней расы пришельцев и освободить Землю от инопланетной заразы. Что же такое **Dreamland**? Так называется таинственная область Area 51, вокруг которой будут разворачиваться события в игре.

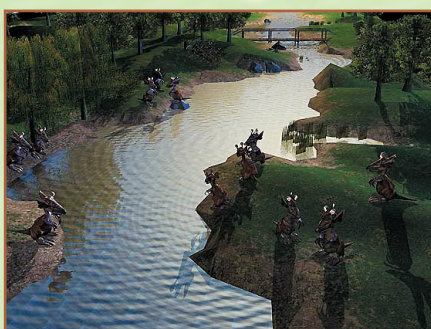
Чужие, они Чужие и есть, все у них не по-людски. Но надо отдать им должное: к жизни они приспособлены гораздо лучше нас, человек — техника у них мощнее, здоровья крепче, дисциплина строже. Мы начинаем с минимумом ресурсов, захваченным оружием и технологиями, и сражаться предстоит за каждый шаг на пути к победе. Деньги уже не имеют прежней силы. Нужно новое оружие и боеприпасы? Их придется отбить у врага. Заканчиваются ресурсы? Место под новую базу занято инопланетянами. Да что там говорить — человечество, конечно, хочет, чтобы его спасли, однако новобранцев из числа уцелевших землян также придется набирать посредством грубой физической силы.

Из всего вышеперечисленного можно сделать вывод, что **Dreamland** не подпадает под категорию «продолжения X-COM» только по причине своего сюжета. Однако это не совсем так — помимо новых идей сценариста сама игровая концепция так же претерпела некоторые изменения. Переход к трехмерности — одно из них. Дабы не возиться с созданием собственного движка, Mythos Games воспользовалась уже готовым NetImmerse Engine, разработанным Numerical Designs Ltd и опробованным в Prince of Persia 3D. Что общего между 3D-action и пошаговой стратегией-тактикой, которой, хочется верить, ос-

танется **Dreamland**? В стратегической части игры мы командуем передвижением войск по карте, строим новые базы и города, добываем ресурсы, развиваем технологии. Но вот подтягиваются враги, и из удобного кресла полководца нас бросает в горячку боя. Тактическое сражение традиционно реализовано в пошаговом режиме с видом от третьего лица, с одним лишь только но — в любой момент мы можем «вслиться» в своего бойца и наблюдать за всем происходящим его собственными глазами, отдавая соответствующие ситуации приказы. Занятно, не правда ли? Схожая концепция была с переменным успехом опробована во многих играх. В худшем случае на first person view можно будет просто не обращать внимание, как это было в первой части Dungeon Keeper, в лучшем — его наличие заставит вырабатывать новую игровую стратегию. NetImmerse Engine позволит использовать динамическое освещение, реальные физические модели и систему деформации ландшафта, 3D-звук и полный набор спецэффектов.

Вообще, во всем что касается графического оформления **Dreamland** собирается «соответствовать стандартам». Поэкспериментировав с Apocalypse, разработчики решили создать нечто более развитое в плане техническом. Хочется верить, что затраченное на создание всяческих красотостей время не скажется на качестве самой игры. На мой взгляд, совсем не обязательно навешивать 5CD видео, графики и звука на 15Mb смысла. Но тут основная масса игроков со мной едва ли согласится — время диктует свои законы. Что ж, остается надеяться, что **Dreamland** удастся возродить в душе то чувство, которое заставляло просиживать ночи напролет за очередной игрой ровно одну компьютерную эпоху назад. А мы постараемся не упустить из виду этот проект и рассказывать о нем по мере появления новой информации.

CM PREVIEW



e@shop

http://www.e-shop.ru

Интернет магазин
с доставкой на дом!!!

Заказ по интернету: http://www.e-shop.ru

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

Внимание!

Супер-предложение: **СКИДКА****5%**только 2 дня в неделю (среда и четверг),
только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей,
оформивших заказ через Интернет

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

<p>Xena Система: Nintendo 64 (NTSC) Ролевая игра по мотивам известного сериала</p> <p>\$89.99</p>	<p>Duke Nukem 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Популярный action</p> <p>\$65.99</p>	<p>Donkey Kong 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Продолжение самого знаменитого сериала Donkey Kong</p> <p>\$89.99</p>
<p>Zelda 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Лучшая RPG всех времен</p> <p>\$59.99 \$79.99</p>	<p>Turok: Rage Wars Система: Nintendo 64 (NTSC) Многоопытная версия знаменитой игры</p> <p>\$69.99</p>	<p>Shadow Man Система: Nintendo 64 (NTSC) Трёхмерные приключения от третьего лица</p> <p>\$85.99</p>
<p>Resident Evil 2 Система: Nintendo 64 (NTSC) Мистический триллер</p> <p>\$75.99</p>	<p>Expansion Pack Система: Nintendo 64 (NTSC) Расширение оперативной памяти для приставки на 4 MB</p> <p>\$39.99</p>	<p>Nintendo 64 (US) Система: Nintendo 64 (NTSC) 64-битная игровая приставка к телевизору</p> <p>\$149.99</p>
<p>Game Boy Color Система: Цветной Game Boy 8-битная игровая система с цветным экраном на 56 цветов</p> <p>\$99.99</p>	<p>Game Boy Система: Черно-белый Game Boy 8-битная игровая система с черно-белым экраном</p> <p>\$57.99</p>	<p>(Color) Tarzan Система: Цветной Game Boy Приключения по мотивам мультипликационного фильма</p> <p>\$44.99</p>
<p>(Color) Quest for Camelot Система: Цветной Game Boy Приключения героев из популярного мультфильма</p> <p>\$44.99</p>	<p>(Color) Men in Black Система: Цветной Game Boy Аркада с героями из популярного мультфильма</p> <p>\$44.99</p>	<p>(Color) Daffy Duck Система: Черно-белый Game Boy Приключения утки в космосе</p> <p>\$22.99</p>
<p>(PAL) Moto Racer Система: Sony PlayStation (PAL) Гонки на мотоциклах</p> <p>\$9.99</p>	<p>(PAL) X-Files Система: Sony PlayStation (PAL) Приключения по мотивам известного сериала</p> <p>\$42.99</p>	<p>(PAL) Spyro 2 Система: Sony PlayStation (PAL) Продолжение приключений динозаврика</p> <p>\$43.99</p>

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,
по Московской области \$5- \$9

Представительство в С.-Петербурге: (812) 311-8312, eshop@litepro.spb.ru

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США.

Платформа: PC
 Жанр: RPS
 Издатель: Havas Interactive
 Разработчик: Blizzard Entertainment
 Требование к компьютеру: PII-233, 64Mb RAM, 3D ускоритель
 Онлайн: <http://www.blizzard.com>
 Дата выхода: 2000 год. Наверное

WARCRAFT III

СВОДКИ СПЕРЕДОВОЙ



Весь нижеследующий материал не является статьей в привычном смысле слова. Это расследование.

ПОЛТОРЫ МИНУТЫ, КОТОРЫЕ ПОТЯЯСЛИ МИР

Самое настоящее журналистское расследование, проведенное столь скрупулезно, что мог бы позавидовать любой криминалист. Или патологоанатом? Впрочем, не суть важно. Главное, что сейчас мы раскроем перед вами почти каждый кадр из шести пятнадцатисекундных роликов, посвященных Warcraft III. Ценность сих скупых секунд переоценить невозможно — это не очередное попури из вступительного мультяшки вперемешку со скриншотами под соусом патетической музыки. Это — подлинные кадры из игры. ИГРЫ!

РОЛИК #1

Самый первый ролик, пожалуй, самый скудный по части визуальных эффектов, но при этом один из самых содержательных по части полезной информации. Прежде всего давайте сориентируемся на местности. Камера раскрывает перед нами фрагмент поселения людей — в глубине красуется центральное здание с двумя штандартами и щитом около парадных ворот. Вход с левой стороны охраняет стрелок (rifleman), а с правой — пехотинец (footman). Это центральное здание, по всей видимости, является одной из самых главных построек поселения. Оно предположительно достаточно высокое (хотя прямых подтверждений этому факту нет) и предназначено для хранения ресурсов.

Рядом находятся еще два строения, рангом и размером чуть поменьше — слева тренировочные площадки для минометчиков (в оригинале — mortar team, простите за вольный перевод), а справа — домик волшебницы. Соответствующие юниты расположились напротив этих сооружений.

Позади минометчиков находится чудо-машина, которая очень смахивает на паровой танк. Сие подтверждается тем, что ее дизайн перекликается с конструкциями гномов-изобретателей; да и потом ведь этимышленные ребята запросто смогли соорудить «танк в стиле фэнтези»!

Загадочный юнит в темном одеянии, находящийся чуть левее центральной персоны — архимаг (archmage), так и остался неопознанным. Скорее всего, это кто-то из разряда друидов или, по крайней мере, из числа магической братии. В одном из следующих роликов будет видно, что волшебством этот парень владеет — о-го-го!



Основная смысловая нагрузка ролика — демонстрация простейших элементов управления: выделение юнита и его перемещения (на примере архимага и минометчиков), а также работа камеры. В целом — без откровений, но приятно. Более подробно интерфейс мы рассмотрим в последнем разделе.

РОЛИК #2

Этот ролик демонстрирует фрагмент сражения отряда людей с двумя минотаврами. Действующие лица и исполнители в большинстве своем прежние: архимаг, стрелок, минометчики и пехотинец. К этому звездному составу примкнул новый военный персонаж — рыцарь (knight).

На первый взгляд сражение выглядит сумбурным и хаотичным, так как каждый присутствующий на экране юнит норовит задать жару противнику. Но уже через несколько секунд итоги сечи становятся ясны — с ревом, подобным реву барлогов из Diablo, оба минотавра один за другим па-





ИНТЕРВЬЮ НА КОРЕЙСКОЙ ЗЕМЛЕ

В: Сколько рас будет в WC3?

О: Шесть штук. Люди (human), орки (orc), демоны (demon) и еще три совершенно секретные расы.

В: Какие разновидности ресурсов планируются в WC3?

О: Ресурс один — только золото. Его можно добывать с помощью шахт или собирать с трупов врагов.

В: Что скажешь по поводу Героев?

О: У Героев присутствуют специальные возможности — они могут быть экипированы предметами и оборудованы, могут командовать другими существами и получать опыт. Игрок нанимает Героя за определенную сумму, получает в качестве «вознаграждения» за выполнение миссии и т.п.

В: Сколькими Героями может одновременно командовать игрок?

О: Только одним, но при этом сам Герой может вести за собой небольшой отряд.

В: А сколько юнитов может контролировать Герой?

О: Это число ограничено значением характеристики Лидерство (Leadership). Самый сильный Герой может командовать максимум двенадцатью юнитами.

В: Будут ли города в WC3?

О: Города будут в каждой игре. Они по своим функциям точно такие же, как и в любом другом ролевике. В городах игрок получит возможность продавать и совершенствовать предметы, тренировать (нанимать?) воинов. Очень важное местечко!

В: А как насчет нейтральных сооружений?

О: В их число войдут, например, поселения монстров, магические фонтаны, храмы и т.п. Такие нейтральные сооружения могут быть как полезны для игрока, так и вредны. Но при этом они всегда остаются нейтральными и не могут принадлежать ни одной из противоборствующих сторон.

В: Будет ли игра поставляться вместе с редактором кампаний?

О: Да, только вместо редактора будет так называемая Утилита Создания Мира («World Design Tool»). Игрок сможет творить собственные миссии, территории, заклинания, юниты и т.д.

дают ниц, орошая землю сырой кровушкой. При этом потери со стороны людей минимальны — острые топора минотавра отведать только один стрелок.

РОЛИК #3

Еще одна сеча с двумя минотаврами. Битва начинается с применения архимагом заклинания метеоритного дождя (meteor storm), которое сразу же уничтожает одного противника и ранит второго.

Если внимательно следить за индикатором текущей наличности (изначально на нем 600 единиц), то будет видно, что после того как группа оказалась около трупа минотавра, финансы увеличились на 300 золотых. Итого, 900 золотых.

Уцелевший минотавр будет быстро добит, однако перед тем как забиться в агонию, он успеет уничтожить раненого в предыдущем бою стрелка. Мир их праху.

Вновь обратите внимание на счетчик — он теперь показывает 1200 единиц золота. Значит, за каждого убитого минотавра полагается фиксированная ставка — 300 золотых монет. Неплохо! Помнится, Родион Романович по более скромным тарифам топором орудовал...

РОЛИК #4

Очень любопытный видеофрагмент, в котором показан процесс захвата золотодобывающей шахты. Для нас интерес представляет не столько скоротечная битва, сколько сама шахта.

Хорошо просматриваются несколько ящиков с золотом, а также вагонетки, на которых и доставляется золото-сырец из глубин шахты. Часть конструкции объята пламенем — видимо, это отголоски серьезной битвы, которая отгремела несколько секунд назад. Исключительно агрессивный характер сражения подчеркивают трупы минотавров и одного волчьего наездника (wolf raider).

После уничтожения сторожевого отряда группа людей (состав прежний) подбирается к штандарту, который немедленно принимает си-

ний окрас. Очевидно, что шахта перешла во владение людей. Этот факт прокомментировал представитель Blizzard, заявив, что «теперь, когда шахтерский городок был отвоеван, мы можем заново отстроить здесь добывающие шахты». Всенепременно!

РОЛИК #5

Демонстрация атаки отряда людей на лагерь орков. Вся огневая мощь направлена на одного-единственного гранта (grunt), который совершенно спокойно принимает на себя столь активный натиск. Догадались, в чем тут дело? Разумеется, причиной олимпийского спокойствия гранта является заклинание проКлятая броня (unholy armor), которое визуальное отображается с помощью вращающегося красного сияния вокруг юнита.

В глубине экрана виден гигантский орк (около пылающего костра), с которым нашим смельчакам еще предстоит столкнуться в следующей битве. Кстати, состав отряда людей несколько подновился и теперь выглядит следующим образом: архимаг, два стрелка, волшебница (sorceress), рыцарь, пехотинец и минометчики.

РОЛИК #6

Тот же самый лагерь орков, но теперь камера ушла ближе к зениту и расположилась с противоположной стороны поселения. Первоначально группа добывает орка — возможно, что это новый орк, а может быть тот, который ранее находился под действием заклинания проКлятой брони.

В это время орк-гигант одним махом (в буквальном смысле!) убивает одного из стрелков, после чего неспешно направляется к другим воинам отряда. Все это время его щедро обрабатывает заклинаниями и ураганом огня вся группа. Орку хоть бы хны. В самый драматический момент, когда гигант наносит один рубящий удар архимагу, ролик неожиданно прерывается. Можно делать ставки. Мы — на орка.

РЕЗЮМЕ

Какие выводы можно сделать после

просмотра этих видеофрагментов? Во-первых, с полной уверенностью можно утверждать, что вселенная Warcraft воспроизводится с высочайшей точностью. Дело даже не столько в знакомых юнитах, сколько в самой стилистике. Приятно видеть жизнь ваших подданных изнутри, а не с высоты птичьего полета...

Во-вторых, более или менее ясен интерфейс. Ряд круглых иконок внизу экрана — основные действия, которые может совершить выделенный юнит/группа юнитов (двигаться, остановиться, атаковать, патрулировать и удерживать позицию), а остальные... А остальные, видимо, дают доступ к специальным действиям или заклинаниям. Например, при выделении архимага были доступны аж девять иконок. Было другое предположение, что эти иконки дают быстрый доступ к соответствующему участнику отряда, но поскольку число активных иконок в некоторых случаях не совпадало с количеством воинов в отряде, то эту гипотезу отбросили. Но чем черт не шутит... Назначение панели в правом нижнем углу очевидно — это карта. Пока не работающая, но карта. А вот в левом углу прижилось что-то совсем непонятное. Сказать, для чего нужна эта панель и какие функции обрабатывает, увы, нельзя.

В-третьих, лишний раз мы убедились, что Blizzard умеет делать красиво. Красиво и стильно. Про играбельность говорить еще рано, но, тем не менее, есть уверенность, что и с ней будет все в порядке. Судите сами — нам уже показывают вполне презентабельные фрагменты игры, а до даты релиза еще очень и очень долго. Так что на отладку и идеальную балансировку у ребят время будет. Ну а нам... А нам же остается только пожелать им удачи!

P.S. Материал подготовлен по публикации «Warcraft III — Korean Trade Show Video Analysis», которую можно отыскать по адресу: <http://www.warcraftiii.net/articles/koreavideos1-24/>.

P.P.S. Все ролики, о которых шла речь, вы найдете на нашем CD-приложении.

СИРVIEW





Платформа: PC
 Жанр: action/RPG
 Издатель: Eidos Interactive
 Разработчик: ION Storm
 Онлайн: <http://www.deusex.com>
 Дата выхода: весна 2000

DEUS EX



К

Вячеслав Назаров

сожалению, в мире нет вечных двигателей. Вот вечных тормозов — сколько угодно и даже больше. Но несмотря на такое плачевное положение вещей, нет-нет да и встречаются, устраивают посиделки, а затем дружно похмеляются представители редкого племени талантливых людей.

Конечно, может быть, не все из них являются гончиками, способными, имея план, в считанные секунды разогнать паровоз, а затем сорвать стоп-кран или сгенерировать какую-нибудь не менее замечательно-сумасбродную идею. Главное в том, что тормозить они еще не научились. И будем надеяться, что уникальные способности позволяют им как можно дольше проходить этот процесс. Ведь, как известно, учиться, учиться и учиться — это три абсолютно несовместимых друг с другом вещи.

Разумеется, встретить подобных персонажей нелегко. Как и все настоящие мужчины, подобные герои не живут в неволе. В ней они только размножаются. Поэтому каждое творческое объединение таких незаурядных личностей, будь то ферма по разведению пушных крокодилов, лаборатория, где синтезируется кристально чистая совесть, или даже компьютерная студия — Родина виртуальных миров, неизбежно привлекают к себе внимание мировой общественности. Поэтому неудивительно, что компания ION Storm, опекаемая техасскими рейнджерами в Остине, с самого начала своей деятельности нахо-

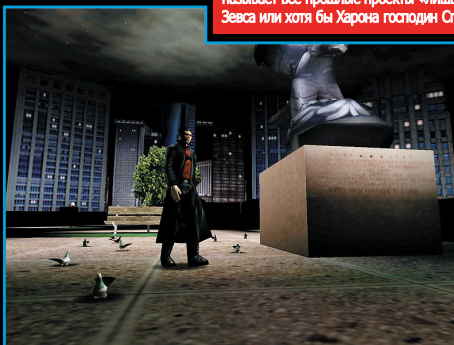
дится под неусыпным контролем со стороны всех неравнодушных к компьютерным играм людей. Одним из наиболее многообещающих проектов, над которыми работает коллектив конторы, является **Deus Ex** — игра, по словам разработчиков, способная в корне, стебле, пестиках и тычинках изменить представление о том, какой должна быть современная RPG.

**МЫ ЖИВЕМ ДЛЯ ТОГО,
 ЧТОБЫ ЗАВТРА СДОХНУТЬ**

Довольно часто, начиная играть в очередную игру, например, «Тетрис» или шашки, действие которой происходит в научно-фантастической Вселенной, я ловлю себя на мысли о том, что в реальности мне вовсе не хочется дожить до этого светлого будущего. Прочитав сюжет Deus Ex, я в очередной раз порадовался, что, приложив определенные усилия, мне все же удастся избежать участи жить во второй половине XXI века. Ведь к 2052 году Земля превратится в гнусное и крайне несимпатичное место. Хотя, если не обращать внимания на факт, что все, что приносит удовольствие, либо аморально, либо незаконно, либо вызывает полноту, то жить и через 50 лет на нашей планете можно будет вполне сносно. В самом деле, зачем о чем-то беспокоиться, если и так миром правит король Хаос со

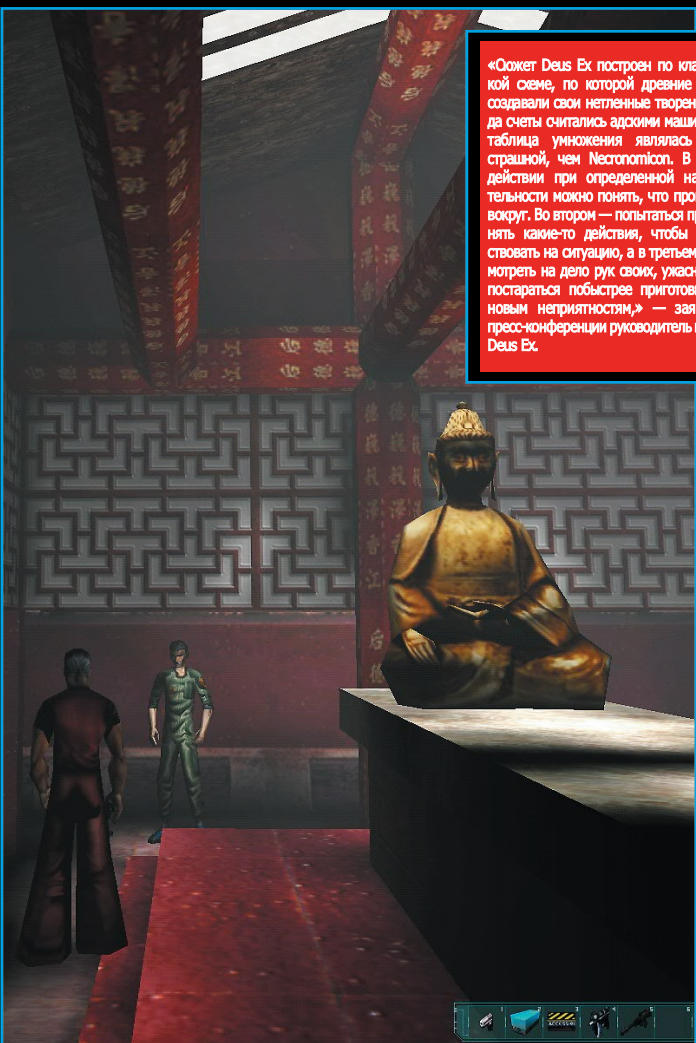
Но все эти ужасы меркнут перед перспективой выхода из подполья потомков масонов, гарсонов и остальных персонажей, мечтающих о мировом господстве. Разумеется, остановить мерзавцев под силу лишь Джейсону Дентону — агенту UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition). Напичканному электроникой бойцу предстоит практически в одиночку сорвать заговор гнусных подпольщиков и дать планете спокойно умереть. Сделать это будет отнюдь непросто. Паутина интриг окутала Землю, заставляя ее зады-

За 16 лет, проведенных им на игровых фронтах, Уоррен Спектр успел принять участие в создании таких хитов, как *Ultima Underworld*, *Wing Commander*, *Thief: The Dark Project*. Однако эта легендарная личность, в настоящее время являющаяся исполнительным продюсером в ION Storm, а по совместительству еще и главным дизайнером Deus Ex, называет все прошлые проекты «лишь ступеньками на пути к игровому Олимпу». Занять же место компьютерного Зевса или хотя бы Харона господин Спектр планирует именно благодаря грядущему Deus Ex.

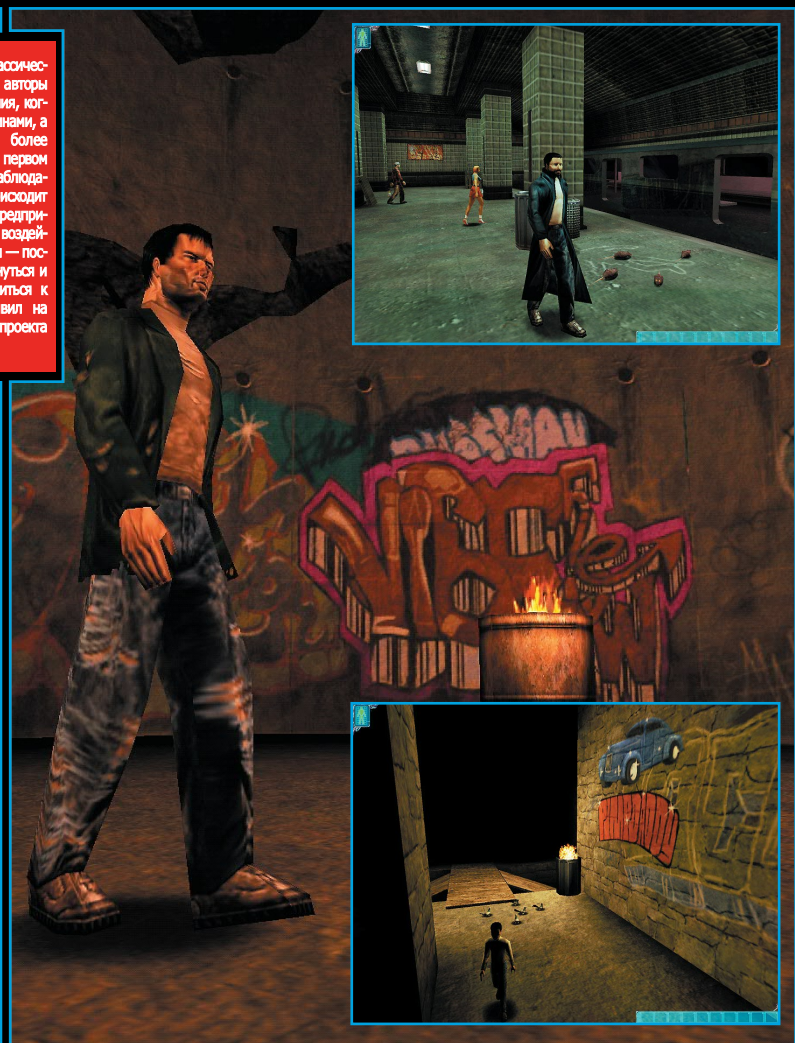


своей королевой Анархией? Террористы уже давно творят свои безобразия у всех на виду, безумно переживая по поводу того, что на них обращают все меньше внимания. Впрочем, они сами виноваты: их тысячи жертв никого уже не впечатляют по сравнению с миллионами несчастных, гибнущих от эпидемий, наркотиков и поддельной газированной воды. Экономическая система Земли быстро и верно близится к полному и безоговорочному развалу. Ситуация настолько плачевна, что даже в ближайшие годы от бедной экономики не приходится ждать ни скачка, ни кувирка, ни даже мало-мальски приличного сальто-мортале.





«Сюжет Deus Ex построен по классической схеме, по которой древние авторы создавали свои нетленные творения, когда счеты считались адскими машинами, а таблица умножения являлась более страшной, чем Necronomicon. В первом действии при определенной наблюдательности можно понять, что происходит вокруг. Во втором — попытаться предпринять какие-то действия, чтобы воздействовать на ситуацию, а в третьем — посмотреть на дело рук своих, ужаснуться и постараться побыстрее подготовиться к новым неприятностям.» — заявил на пресс-конференции руководитель проекта Deus Ex.



хаться от лжи и обмана. В 2052 году уже каждый знает, что в действительности все совсем не так, как на самом деле. Поэтому, чтобы успешно завершить свою великую миссию, Дентону предстоит путешествовать во всему миру в поисках информации, создавая агентурные сети и попутно выясняя, где же производится лучшее пиво.

«Чем дальше в лес, тем толще партизаны», — гласит известная пословица. То же самое можно сказать и о проблемах, с которыми столкнется суперагент. Разгадывая загадки и шарады заговорщиков, он будет все глубже и глубже погружаться в пучины тайн секретных организаций. Чтобы не утонуть в зловонном потоке, Дентону придется втираться в доверие к самым разным персонажам, ведь иначе их будет очень трудно обмануть. Впрочем, терзаться угрызениями совести по этому поводу не стоит. Ведь никогда нельзя сказать наверняка, кому можно верить, а кому — нет, кто является злобным маньяком, а кто — невинным агнцем. Хотя, пожалуй, относительно последних я горячился: в мире Deus Ex невинных нет...

НАГЛОСТЬ — ВТОРОЕ СЧАСТЬЕ

Впрочем, не исключено, что на самом деле наглость — даже не второе, но первое и единственное счастье. И разработчики Deus Ex однозначно являются безмерно счастливыми людьми. Ведь, по их словам, они даже не занимаются созданием очередной параллельно-виртуальной Все-



ленной. Вместо этого ими «всего лишь взят реальный мир и перенесен на пятьдесят лет в будущее». Чтобы трансплантация во времени такой сложной системы произошла как можно проще и безболезненней, работники ION Storm решили использовать в своих коварных целях движок знаменитого Unreal. В результате многочасовых операций, во время которых было потрачено немало медицинского спирта и других ценных ресурсов, создателями Deus Ex удалось вплотную приблизиться к своей цели. В новой игре реальность обещает пронизать каждый байтик кода. Поэтому, бродя по фантастическому миру, игрокам ни за что не удастся встретить хотя бы один предмет, на который они не смогут воздействовать. Абсолютно все объекты в Deus Ex, начиная с мешков с настоящим колумбийским продуктом и заканчивая мешками с костями (еще их называют бомжами), буквально ждут не дождутся, когда же с ними что-нибудь сотворят. А уж то, что с ними будет твориться, разработчики целиком и полностью оставляют на совести виртуальных путешественников. Например, игроки смогут злобно вытапывать последние уцелевшие газоны или, наоборот, заниматься культивированием полезных растений, поливая их из отобранных у пионеров пивных бутылок. Гуляя по кладбищам, они получат возможность самостоятельно решать, как им лучше расправиться с надоедливыми привидениями и иными хулиганствующими элементами: напугать ли знанием бокса, джиу-джитсу, борьбы нанайских мальчиков и других страшных слов или, например, воспользоваться 101-м приемом каратэ и убежать.

ТУПИК ИМ БУДУЩЕГО

Конечно, выбирая между большим и меньшим злом, лучше держаться от них на некоторой дистанции. Но на улицах городов будущего сделать это будет не всегда легко. Узкие улочки, заваленные отходами жизнедеятельности огромных мегаполисов и маленьких человечешек, представляют собой в Deus Ex довольно утешающее зрелище. Но благодаря им у игроков появляется уникальная возможность подглядеть, каким же именно образом будут загнивать великие города мира через пятьдесят лет. Ведь разработчи-

ки воссоздают все населенные и даже вымершие пункты с огромным вниманием к деталям. Нью-Йорк и статуя Свободы в заляпанном чьими-то немытыми руками балахоне, Париж и покосившаяся Эйфелева башня, Вашингтон и его знаменитый Белый Дом с не менее знаменитым Овальным кабинетом и великое множество аналогичных поселков городского типа будут представлены в Deus Ex во всех анатомических подробностях.

Я ПОЛУЧИЛ ЭТУ РОЛЬ

Уделяя такое пристальное внимание окружению, создатели игры очень переживают и по поводу самого игрового процесса. Чтобы создать что-нибудь особенное, они решили объединить в одном проекте RPG и action-игру. В результате праздника слияния в единое целое двух сильных и красивых жанров Deus Ex оказался разделенным на кучу отдельных миссий. По мнению разработчиков это заставит внимание игроков фокусироваться на сложнозабубленном сюжете, о котором уже шла речь выше, а не закликиваться на «бесконечном и бессмысленном» блуждании в огромном мире.

В самом начале игры у любителей путешествий по фантастическим мирам появится возможность создать «альтер эго» по своему образу и подобию. Хотя коснется это только мужской половины игроков (которая однозначно больше, чем женская), поскольку разработчики пожадничили нанимать актрис для озвучивания возможной главной героини и поленились рисовать ее модели. Поэтому вне зависимости от половой или потолковой принадлежности в Deus Ex управлять придется лишь мужчиной в полном расцвете сил — Джейсоном Дентоном, а вовсе не Карлсоном, как вы могли бы подумать.

И ВСЕ-ТАКИ УЧИТЬСЯ, УЧИТЬСЯ И УЧИТЬСЯ!

В соответствии со всеми законами RPG-жанра, спасая мир, главный персонаж Deus Ex будет постепенно развивать свои умения и навыки, постепенно становясь похожим на нормального человека. Согласно обещаниям ION Storm, господину Дентону станут доступны четыре основных

уровня развития, по которым он может проделать свой путь от выпускника школы компьютерных имбицилов до вполне нормального рыцаря плаща и кинжала. То, как скоро молодой агент спецслужбы сможет улучшить свои способности, целиком и полностью зависит от его опыта. Ключ к опыту, как известно, — практика. Поэтому для того чтобы стать великим мастером в каждом из 13 искусств, которым можно научиться в **Deus Ex**, необходимо постоянно тренироваться. Например, профессионально открывать пивные бутылки получится только у тех, кто будет ежедневно посвящать этому несколько часов в день. Причем в реальной жизни. И совершенно не важно, каким способом игроки достигнут результата — откупоривая сосуды пафосными открывалками, инкрустированными брильянтами, своими зубами или чужими глазными впадинами. Главное — достигнуть цели. Именно так рассуждают разработчики и обещают, вне зависимости от того, каким образом Джейсон Дентон выполнит задание, он получит некоторую сумму point'ов, которыми сможет распорядиться по собственному усмотрению, направив их на улучшение тех или иных своих способностей.

На протяжении игры суперагент Дентон также получит возможность значительно улучшить свою физическую оболочку благодаря нанотехнологиям. С помощью больших и маленьких приборов он сможет смотреть на мир в инфракрасном диапазоне спектра или стрелять так же метко, как сибирские валенки, то есть охотники. Таким образом, если грамотно распоряжаться средствами, попадающими в лапки Джейсона, то довольно скоро его можно превратить в существо, напичканное электроникой и искусственными органами. В результате ему станут не страшны похмелье и приступы мигрени, а цирроз головного мозга будет забыт, как гадкий сон.

НОВСЕ-ТАКИЗНАЙ: ТЬ НЕ ОДИН!

Очевидно, что в одиночестве гулять по мрачным городам будущего и монотонно развивать свои способности, тренируясь на кошках, довольно скучно. Чтобы не допустить

этого, разработчики планируют внедрить в **Deus Ex** более 100 компьютерных персонажей (NPC). С героями, чьи мозги представлены тысячами строк кода, можно будет общаться, строя генеральную линию разговора в зависимости от того, что от них требуется. При этом AI, которыми будут наделены NPC, позволит им вести себя более чем правдоподобно: в мире игры детей гоняют менты, ментов пасет братва, драг-дилеры работают среди бела дня. Все они живут собственной полноценной жизнью, ничуть не беспокоясь о том, что кому-то нужно спасать мир. Поэтому игрокам в лице Джейсона Дентона придется приложить массу усилий для того, чтобы вытянуть из них ценную информацию или самому не стать объектом насмешек.

УНИВЕРСАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

То, при помощи чего игроки станут общаться со своими оппонентами во время светских бесед, в **Deus Ex** представлено высокотехнологичным оружием. Среди него можно будет встретить штурмовые винтовки, управляемые ракеты, дробовики с лазерным прицелом (дуршлаг с горящей за ним красной лампой), баллончики со слезоточивым и веселящим газом, мины и еще великое множество приборов, о которых разработчики пока предпочитают не распространяться. Но самой любопытной особенностью игры обещает стать возможность различных вариантов использования одних и тех же средств уничтожения живой силы противника. Например, гранаты могут не только использоваться по своему прямому назначению, но и в состоянии с успехом заменить радиоуправляемые мины или даже приборы для колки орехов. С помощью снайперской винтовки легко и удобно уничтожать не только своих дальних противников, но и ближних, поскольку приклад этого оружия обладает эргономичным

дизайном, обеспечивающим эффективное проламывание вражеских черепов. Вообще, то, как в **Deus Ex** будет использоваться арсенал, находящийся в распоряжении Дентона, зависит только от уровня извращенности фантазии игрока.

ЭПОХА БОЛЬШОЙ НЕЛЮБВИ

В наш век, когда все прогрессивное человечество тратит массу времени на уничтожение друг друга в виртуальных сетевых войнах, заявление, прозвучавшее несколько месяцев назад из уст руководителя ION Storm, произвело эффект разорвавшейся бомбы. Правда, моря крови не было, но возмущения по поводу того, что в **Deus Ex** не будет поддержки многопользовательского режима, было хоть отбавляй. Но, видимо, сам Уоррен Спектр вскоре получил по почте почему-то неразорвавшуюся адскую машину. Ведь очень скоро было объявлено, что в игре появится как минимум Deathmatch, который окажется «лучшим из всех существующих на сегодняшний день, поскольку в нем найдут свое отражение самые замечательные элементы RPG».

Очевидно, что **Deus Ex**, до окончательного появления на публике которого осталось буквально несколько месяцев, является одним из самых амбициозных компьютерно-игровых проектов на сегодняшний день. Это

неудивительно, если учесть, что над ним работает такая команда, как ION Storm, состоящая из сплошных гениев кода и кудесников дизайна. Будем надеяться, что у ребят еще есть порохов в пороховницах и ягоды в ягодицах. Ведь это означает, что у нас есть шанс в скором времени получить замечательную игру, способную стать новым словом в жанре, ну или хотя бы одной из букв.

СИ REVIEW

Движок Unreal был выбран разработчиками **Deus Ex** по многим причинам. Во-первых, он предоставил повелителям ионов "огромную мощь и грандиозные возможности для создания настоящего мира". Во-вторых, ребята из Epic Games пообещали крутым специалистам лучшие в мире поддержку и сопровождение своего детища, заключающиеся в ответах на самые дурацкие вопросы. Но все же решающую роль сыграла стоимость Unreal'a, которая оказалась настолько низкой, что позволила команде Уоррена Спектра сэкономить не один мешок шуршащих тангз.



КИЛЛЕР ТАНК



www.killertank.com

официальный форум игры: dlf.games.action.killertank

3D ACTION
жестокое утро
НОВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ



1C
Фирма "1С"



ElectroTECH
multimedia



ГАЛЕРЕЯ НЕЗАКОНЧЕННЫХ ПРОЕКТОВ

SEGA GT

Платформа: Dreamcast

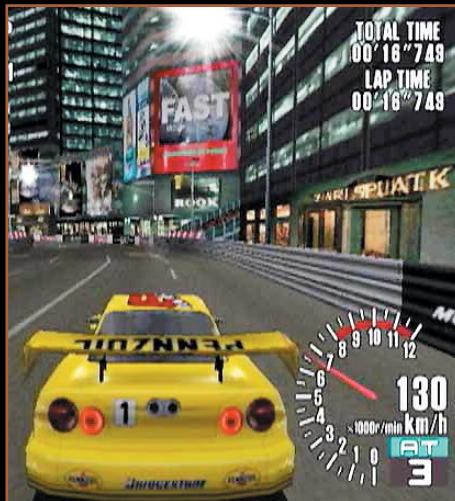
Жанр: Racing

Издатель: Sega

Разработчик: Sega

Дата выхода: 17 февраля (Япония), лето (Америка)

Выход в свет Sega GT можно назвать самой яркой иллюстрацией резко изменившейся политики компании Sega. «Мы даем игрокам именно то, что им хочется» — именно так теперь звучит главный девиз компании. И если народ требует на Dreamcast новый Gran Turismo, то ему, народу, этот самый суперхит надо непременно дать. В свете же отложенного аж на осень Gran Turismo 2000 на PlayStation2, Sega GT остается единственной «серьезной» гоночной игрой на новом поколении игровых систем. Сногшибательная графика, мягкие, но впечатляющие спецэффекты, обилие трасс и официально лицензированных автомобилей. Из такого теста и делаются современные хиты. Пусть особенных звезд в области дизайна игра с неба не хватает, да и наличием в команде разработчиков громких имен проект похвалить не может, тем не менее перед нами явно суперкачественная игра, интересная не только фанатам GT, но и всем любителям Sega'вских гонок. А уж в том, что в результате играть в нее будет интереснее, чем в пресловутый Gran Turismo 2, мы не сомневаемся.



FORCE COMMANDER

Платформа: PC

Жанр: Strategy

Издатель: LucasArts/Activision

Разработчик: LucasArts

Дата выхода: конец марта 2000

Жизнь без «Звездных Войн» пуста и бессмысленна. Тем более она невероятна без игр по любимым Star Wars. В буквальном смысле рядовой проект под названием Force Commander привлекает наше внимание не только принадлежностью к популярной Вселенной. Это, видите-ли, трехмерная стратегия. В реальном времени. И даже весьма симпатичная. Буквально через месяц ждите финальный обзор.



EPISODE 1: OBI-WAN

Платформа: PC, Dreamcast, PlayStation2

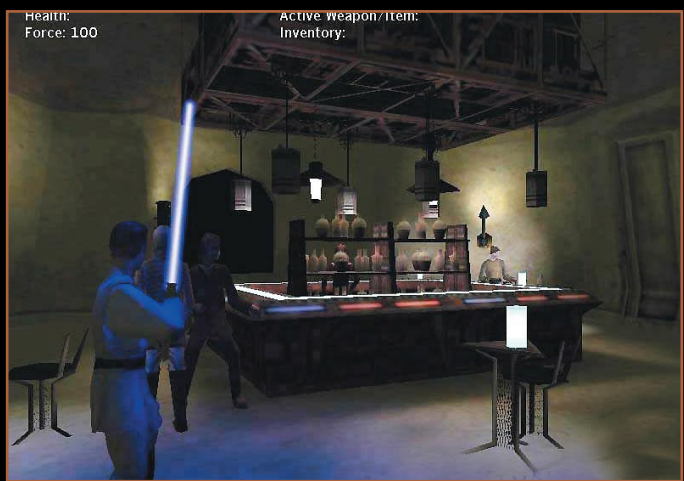
Жанр: Action

Издатель: LucasArts

Разработчик: LucasArts

Дата выхода: осень 2000

Возможно, это имя вам ничего не говорит. А как насчет Dark Forces III? Именно так, LucasArts переносит время действия любимого игрового сериала в «эпоху приквелов». Обновленный движок, практически полностью позаимствованная у одноименного фильма сюжетная линия с кое-какими сюрпризами, уйма противников, приемов и уровней. Пока еще не суперхит, но имеет шансы им стать..





Сергей
ОВЧИННИКОВ

ИТОГИ 1999 ГОДА:

КАЛЕНДАРЬ СОБЫТИЙ, СЛУХОВ И СПЛЕТЕН

По мере того как мы потихонечку утываем на седьмое небо новых анонсов и сенсационных новостей буйного 2000 года, стоит традиционно остановиться и оглянуться на прошедший год, вспомнить, чем же мы жили все последние 12 месяцев, а заодно и проверить, какие

из слухов и предположений (в том числе и наших собственных) нашли подтверждение (ну хотя бы косвенное) в реальной жизни игровой индустрии. На этот раз мы решили не ограничиваться полумерными аналитическими материалами, а просто взяли и составили эда-

кий календарь всех самых значимых событий года. Что же они, собственно, значили, на какие будущие сенсации намекали и что же в результате из всего этого вышло, вы легко узнаете, ознакомившись с первой частью нашего импровизированного календаря.

История

В то время как вся индустрия приходила в себя после залпа из трех дружных суперхитов ноября 1998 (Half-Life, Metal Gear Solid и Legend of Zelda: Ocarina of Time), которые разошлись по миру многомиллионными тиражами (причем это верно даже в случае с PC'шным Half Life), многие компании уже постепенно начали выстраивать свою базу для будущих шедевров.

Начав с грандиозной презентации в самом конце декабря и продолжив целую цепочку пресс-конференций по всей Японии, культовый дизайнер Sega AM2 Yu Suzuki представил всем фанатам свой новый проект под названием Shenmue. Пожалуй, впервые за последние годы с момента презентации столь масштабной игры до ее выхода прошло не более года. Но тогда, в январе, Suzuki и Co заявляли о выходе своего шедевра уже летом, а показывали публике по большей части те эпизоды игры, которые так в первую часть, озаглавленную Yokosuka, и не вошли.

В январе же Electronic Arts окончательно отказалась от своих планов мгновенного завоевания рынка игр жанра 3D Action посредством творения небезызвестной команды Rebel Boat Rocker под названием Prax War. После года мытарств с движком и дизайном, огромного количества скандалов с высоким руководством EA проект был прикрыт, а команда разработчиков выброшена на улицу. Впрочем, как оказалось, ненадолго. Тем временем

компания Nintendo выпустила на японском рынке игру, которая совершенно неожиданно оказалась главным суперхитом года. Незамысловатый мультяшный файтинг Super Smash Bros с известными каждому игроку персонажами нинтендовских игр в качестве бойцов стартовал не слишком удачно, но постепенно к игре пришла известность. Да такая, что за год в одной только Японии было продано около полутора миллионов копий «звездного файтинга». Успех Smash Bros, несомненно, подтолкнул и еще пару известных издательств к созданию подобных шедевров. На фронте игр на PC безраздельно властвовал только что выпущенный суперхит компании Maxis и ее нового владельца Electronic Arts - SimCity 3000. Ну и не сбавляющий темпов Half-Life, разумеется.

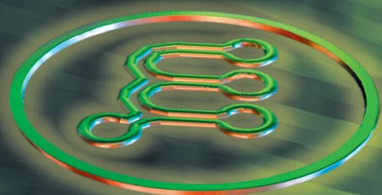
Вылившийся в серьезный скандал выпуск компанией Connectix эмулятора PlayStation для Mac и PC (судебное дело по которому Sony окончательно проиграла всего пару недель назад), тем не менее, не оказал никакого влияния на реакцию компании Nintendo, когда парочка талантливых программистов выпустила простецкий и, тем не менее, суперэффективный эмулятор Nintendo 64 под названием Ultra HLE. При наличии мощного компьютера и платы на базе Voodoo2/3, а также источника для скачивания содержания картриджей на N64 любой желающий мог поиграть во все игры на данной платфор-

ме. Тем не менее, Nintendo поступила, пожалуй, разумнее всех - замяла скандал, а авторам эмулятора, по всей видимости, предложила рабочие места в одном из своих многочисленных подразделений. По крайней мере, об этой парочке уже год ничего не слышно. За это время Ultra HLE стал раритетом.

Корпорация Sony выпустила в Японии давно ожидавшийся и ставший эксклюзивным для этой территории аксессуар под названием PocketStation, фактически клон Dreamcast'овской карточки памяти с игровыми возможностями. Первые сто тысяч PocketStation'ов были сметены с прилавков в первые же часы продаж, в последующие месяцы PocketStation оставалась самой продаваемой в Японии игровой платформой (если, конечно, ее можно так назвать).

Игрушечный гигант Mattel (создатель куклы Барби и активный участник игрового рынка восьмидесятых годов) прикупил к своей образующейся игровой империи компанию TLC, в которую входят такие известные издательства и команды разработчиков, как Red Orb, Broderbund, Cyan. Серьезные намерения Mattel становятся кристально ясны чуточку позже, с известиями о том, что именно Mattel будет распространять странный Wonderswan от Bandai в Америке, и уж тем более с новостью о переходе в новое подразделение компании уволенного из Sega of America Bernie Stolar'a.





Два крупнейших события, связанных с поглощениями издательствами крупных и влиятельных команд разработчиков, происходят именно в феврале. Эффект же от этих покупок вышел совершенно различным. Microsoft обогатила свою игровую копилку командой FASA Interactive вместе с полноценной лицензией на BattleTech, а GT Interactive после ряда небольших тренировок с известной компанией Legend не нашла ничего лучшего, как попросту купить ее с потрохами. Позже мы узнали, что все эти странные действия GT являлись лишь попытками издательства скоординировать действия в свете серьезных финансовых проблем компании. Еще одним знакомым событием, во многом определившим будущие сенсации весны, явился отказ игрового подразделения Panasonic Wondertainment вообще прекратил свое существование, поскольку «Panasonic потерял интерес к игровому рынку». В ответ на это заявление в нашем журнале прозвучала такая фраза: «Так мы им и поверили!». На самом же деле Matsushita воспользовалась возможностью перегруппировать силы в свете начавшегося сотрудничества с Nintendo, о котором всем стало известно лишь в мае.

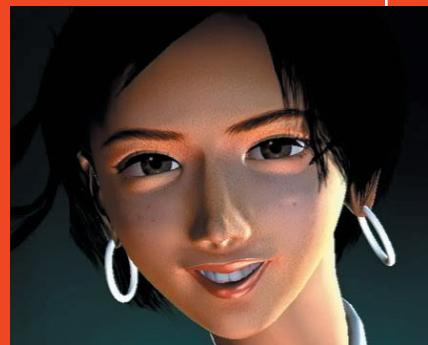
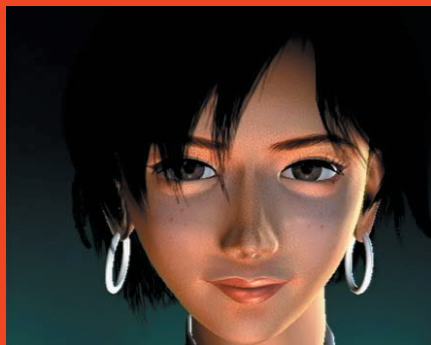
Американское издательство Interplay воспользовалось отличной возможностью усилить свои позиции в Европе и прикупило себе то, что осталось от Virgin Interactive после отторжения от компании Westwood Studios и практически всех подразделений по разработке игр. Отныне Virgin стал полномочным представителем Interplay в Европе, что пошло обоим компаниям только на пользу. Одна из них лишь благодаря этому сотрудничеству да дружеской поддержке японского отделения Capcom и выжила. Тем временем непрекращающиеся проблемы в издательстве Psygnosis привели к тому, что Sony окончательно ликвидировала его самостоятельность, превратив в одно из подразделений Sony Computer Entertainment Europe и тем самым окончательно лишив нас надежды еще хоть когда-то что-нибудь о нем услышать. А тем временем во Франции, в городе Канны, с надлежащим фурором и пышностью был проведен очередной съезд «новых хозяев» игровой индустрии (читай - французских издательств) под крышей быстро развивающейся мультимедийной выставки Milia. Из целого каскада событий с лазурного побережья Франции стоило отметить европейскую премьеру Dreamcast и представление компанией Intel нового процессора Pentium III. Вдобавок к этому именно на Milia корпорация Sony, наконец-то, анонсировала (хотя и не показала) сиквел к

своему суперпопулярному симулятору Gran Turismo и начала распускать самые невероятные слухи относительно своей будущей платформы, которая нам уже известна под названием PlayStation2. Именно с середины февраля поток информации о PlayStation2 обрушился на нас в полную силу и не иссякает до сих пор.

На технической конференции IEEE Solid-State Circuits Conference Sony и Toshiba представили свой новый процессор, получивший название Emotion Engine. Несмотря на то, что о прямом назначении этого мощного медиа-процессора старательно умалчивалось, никаких сомнений в том, что именно этот процессор станет центральным звеном в новой приставке Sony, ни у кого не возникало. Заявленные технические характеристики Emotion Engine (например, производительность в 55 миллионов полигонов в секунду) оказались значительно преувеличены, тем не менее, всеобщая любовь прессы была завоевана практически мгновенно.

А быстро теряющая позиции на рынке 3D-акселераторов компания 3Dfx допустила утечку информации о новом поколении своих акселераторов. Фактически основные параметры анонсированных лишь этой зимой Voodoo4/5 стали известны уже тогда. Утечка вызвала очередное падение курса акций компании и, возможно, спровоцировала скорую отставку президента 3Dfx.

МАРТ



2 марта 1999 года на специальной юбилейной пресс-конференции, посвященной продаже пятидесятимиллионной приставки PlayStation, корпорация Sony представила миру свой новый проект, носящий название Next Generation PlayStation. Несмотря на то, что сама приставка так и не была показана, всесторонняя поддержка ведущих японских издательств Namco и Square и впечатляющие технологические демо-версии превратили торопливый, на скорую руку организованный анонс в самое значительное событие месяца. Не столько из-за его содержания, а лишь из-за того, что уже буквально полгода его ждала буквально вся игровая общественность. Несмотря на уверенные заверения Sony о готовности выпустить приставку еще осенью 1999 года, все близкие к компании источники утверждают, что выпуск PlayStation 2 состоится лишь весной, а возможно, и летом 2000 года. Тем временем Sony делает ряд амбициозных заявлений относительно судьбы новой игровой платформы, а также всерьез говорит о том, что намерена инвестировать ни много ни мало 600 миллионов долларов в строительство совместно с Toshiba фабрики для производства небезызвестных процессоров Emotion Engine. В свете финансовых неудач компании практически на всех рынках, кроме игрового, становится со-

вершенно ясно, насколько серьезно Sony собирается подходить к проблеме своего очередного периода. Тем временем анонсом взбудоражена не только падающая до сенсаций пресса, но и серьезные финансовые аналитики, предвещающие творению Sony головокружительный успех.

Ожидавший более года суперхит от New World Computing Heroes of Might & Magic III производит фурор на игровом рынке и расходуется почти полумиллионным тиражом. Вместе с тем компания Westwood в очередной раз откладывает дату выпуска своего Tiberian Sun до конца лета, а ставшая знаменитой и невероятно популярной студия Lionhead сообщает своим поклонникам, что несмотря на то, что их суперпроект Black & White не появится на свет до весны 2000 года, работа над совершенно новой игрой под названием Dojo уже ведется одним из подразделений компании. Кроме японской тематики нового проекта, никакой информации о Dojo не поступает вплоть до сегодняшнего дня.

Спустя всего десять дней после полноценного участия в премьере новой PlayStation, компания Namco как ни в чем не бывало сообщает о сенсационном сотрудничестве со своим главным конкурентом на рынке игровых автоматов компанией Sega и анонсирует на Dreamcast

свой супер-файтинг Soul Calibur. На состоявшейся спустя несколько дней выставке Tokyo Game Show Spring Soul Calibur показан в играбельном варианте, причем со значительным усовершенствованной графикой. Сотрудничество с Namco - бесспорно, сильнейший маркетинговый и информационный ход Sega за весь сезон. На выставке также впервые показано новое ответвление Capcom'овского сериала Resident Evil - жуткая история про динозавров, озаглавленная Dino Crisis. Впервые Capcom использует не пререпенные фоны, а трехмерный полигональный задний план. Что на игре особенно не отражается. Dreamcast-версия Resident Evil: Code Veronica, показанная лишь в форме видеороликов, никого особенно не впечатляет. На стенде Sega сияет новенький Dreamcast вместе со свежее анонсированным Soul Calibur и странными мини-демоками Shenmue, приводящими публику в полнейший восторг. На выставке же игровых автоматов AOU'99 Sega впервые представляет целый спектр автоматов на базе своей новой архитектуры Naomi, в том числе Crazy Taxi и сногшибательный Dead or Alive 2. Столь очаровательный месяц омрачает лишь одно неприятное событие - прекращение существования студии Trilobyte, создателя нетленных шедевров The 7th Guest и 11th Hour.





Начало месяца ознаменовано небольшим скандалом в стане Sony - оказывается, на той самой презентации 2 марта журналистам показывали не прототип PlayStation2, а лишь ее виртуальный облик - фактически, мощную рабочую станцию, работающую под управлением особого эмулятора. Впрочем, история не получила широкого распространения.

Сенсационные новости с французского игрового фронта. Сразу две французских компании совершают значимые покупки зарубежных игровых издателей. Компания Infogrames получает в распоряжение своего давнего конкурента на английском рынке спортивных игр Gremlin Interactive (и со временем попросту уничтожает его), ну а неизвестно откуда взявшийся «гигант» Titus непонятно на какие и неизвестно чьи деньги покупает сначала третью издательства Interplay, а через пару месяцев доводит свою долю в этой компании до контрольного пакета. У осведомленных людей появляется информация о том, что французские гиганты Havas, Infogrames и Titus получают щедрое финансирование со стороны французского правительства, которое с непонятной целью маниакально жаждет завладеть американским и европейским рынками интерактивных развлечений. Так-

же активно распространяются слухи о том, что издательство GT Interactive, начинающее испытывать все более серьезные проблемы и вынужденное уволить 35 процентов своих сотрудников, готовится к поглощению себя французской же корпорацией Lagardere (ошиблись в результате лишь в названии покупателя).

Electronic Arts вновь возобновляет свои попытки пришествия на рынок 3D-Action, на этот раз действуя куда более осмотрительно. Первым делом компания получает (в обстановке полной секретности) лицензию на производство игр по мотивам фильма The World Is Not Enough, умудрившись даже перебить в этом споре ставку Nintendo, страстно желавшей выпустить такую игру производства Rare на своем будущем Dolphin'e. После этого представители компании начинают переговоры с id Software о покупке у последней движка Quake III Arena. Доходят также слухи о том, что EA намеревается использовать этот движок сразу в трех-четырех проектах.

Компания Namco распускает слухи о псевдосиквеле своего Tekken 3 под кодовым названием Tekken 3 Alpha, а уже в конце месяца официально анонсирует Tekken Tag Tournament, который, вопреки прогнозам, создан на базе обыкновенной архитектуры System 12, в основе ко-

торой лежит слегка модифицированная PlayStation, а вовсе не PlayStation2, как многие надеялись. Это, впрочем, совершенно не мешает Namco позже портировать TTT на PS2 на манер Soul Calibur.

Весь мир сходит с ума на почве MP3-музыки. Последовав примеру компании Diamond Multimedia, свои портативные плееры анонсируют компании Creative, Samsung, LG, а позже Sony, Sharp и другие производители бытовой электроники. Несмотря на дороговизну флэш-памяти и несовершенство технологии, MP3 признается ведущим цифровым музыкальным стандартом. В это время компания LucasArts, пользуясь колоссальным всплеском интереса ко вселенной Star Wars перед выходом первого эпизода великой эпопеи Джорджа Лукаса, анонсирует целый ряд проектов по мотивам нового фильма, а также выпускает под шумок свою последнюю игру, посвященную старой трилогии Star Wars - X-Wing Alliance. Среди хитов также Civilization: Call to Power, а самыми яркими анонсами стали сенсационный MDK2 «от создателей Baldur's Gate» студии Bioware, «настоящий» Resident Evil 3 Nemesis на PlayStation и суперпроект английской студии Bizarre Creations Metropolis - гонка с невиданной графической детализацией ландшафтов.

The Sims



Маи

На выставке E3'99, вернувшись в Лос-Анджелес после двухлетней «отсижки» в Атланте, происходит сразу несколько сенсационных событий. Во-первых, именно эту выставку компания Nintendo решила использовать в качестве информационного полигона для наиболее громкого анонса своей новой игровой системы под кодовым названием Dolphin. Анонсировав свое тесное сотрудничество с такими китами компьютерной и электронной индустрии, как IBM и Matsushita, Nintendo надолго вывела из равновесия всех своих противников. Будучи по сути своей идеальным примером того, как следует создавать сенсации буквально из воздуха (реально никакого Dolphin Nintendo не показывает и даже не собирается показывать), эта презентация во многом задавала тон всех последующих событий в индустрии видеоигр, заставив Sony и Sega поторопиться с раскрытием многих своих важных карт. Так или иначе, больше того, о чем нам благоволили сообщить руководители Nintendo еще в мае, мы до сих пор еще не знаем. Компания Sony, видимо, услышав о готовящемся анонсе Dolphin (который состоялся за сутки до начала выставки), немедленно привезла в Америку свой прототип PlayStation2 с рнанными технологическими демками и установила его в центр своего стенда, тем самым вызвав массу смешанных чувств у посетителей выставки. Что же касается Sega, вступившей в финальную стадию подготовки к американской премьере своего Dreamcast, то она представила на E3 аж 46 различных игр на эту платформу плюс анонсировала еще добрых три десятка самых разнообразных проектов.

Еще одной сенсацией выставки стало решение Сиды Мейера принять участие в разработке Civilization 3 для купившего Microprose издательства Hasbro в обмен на круглую сумму отступных для Electronic Arts, полностью

контролирующей и курирующей работу мейеровских Firaxis Studios. Несмотря на то, что участие Мейера в проекте оказалось достаточно номинальным, шума это событие на E3 понаделало немало. В копилку не столь значительных, но все же неприятных для Electronic Arts новостей попало также и сообщение о том, что главный дизайнер Tiberian Sun покинул Westwood и вместе с несколькими единомышленниками организовал компанию 7 Studios, которая начала работу над уникальной стратегической игрой Legion для PlayStation2 и PC. Electronic Arts же отвечает всем этим новостям анонсами сразу двух суперигр от студии Maxis - The Sims и SimMars. Sims уже стал самым успешным проектом студии за всю ее историю, SimMars же появится на свет несколько позже. Плюс ко всему звездный хитовый статус EA решила придать проекту Nox, создаваемому на одной из бывших студий Virgin, купленным оптом в придачу к Westwood. Маркетинг и раскрутка этого суперхита, «убийцы Diablo», поручена PR-отделу Westwood Studios. О результатах этой бешеной деятельности мы расскажем уже в следующем номере в нашем обзоре Nox. Серьезная активность была замечена также и в стане странного конгломерата издательств Gathering of Developers, Take 2, Rockstar и Bungie, которые решили объединить свои усилия в производстве проектов на все игровые платформы. Bungie также поразила всех посетителей своего засекреченного стенда, на котором избранным журналистам и участникам индустрии демонстрировалась ранняя версия будущего суперхита Halo. За сенсациями выставки не слишком замеченными прошли еще две знаменательных покупки - Microsoft прикупила независимое издательство Access, знаменитое своими симуляторами гольфа Links и приключенной серией про детектива Текса Мерфи, ну а вездесущая

Infogrames выложила полсотни миллионов долларов за маленькое издательство Accolade, что было немедленно трактовано «аналитиками» как «немедленный прорыв Infogrames на американский рынок». Ну, мы-то с вами знаем, что Accolade - это были цветочки.

Во время E3 id Software выпускает первую технологическую демо-версию своего давно ожидаемого Quake III, вызвавшую достаточно смешанную реакцию публики, а FASA Interactive, выполняя последние обязательства перед Microprose, 30 мая 1999 года выпускает, наконец-таки, свой эпохальный MechWarrior 3, разрабатывавшийся более трех лет. Отзывы на игру весьма положительные, однако серьезного успеха с финансовой точки зрения проект так и не добился. Впрочем, несмотря на то, что фанаты сериала были просто счастливы. Что же касается Heavy Gear 2, вышедшего несколько позже, то особого интереса этот проект команды оригинального MechWarrior II не вызвал.

Японские залы игровых автоматов получают в мае главный суперхит сезона, сенсацию игрового мира - Dance Dance Revolution, венец фантастического успеха компании Konami на поприще выкачивания денег из всевозможнейших интерактивных музыкальных проектов. Под модную музыку пляшут, нажимая ногами в такт кнопки игрового автомата, практически все японцы, а специальная версия игры на PlayStation с прилагающимся пластиковым коврикком с кнопками продается миллионным тиражом несмотря на внушительную стоимость подобного набора. Лишь к концу фанатизм вокруг DDR начинает постепенно стихать. Впрочем, на днях Dance Dance Revolution выходит уже на Dreamcast, а один из клонов игры будет выпущен и в день запуска PlayStation2.

Окончание календаря СИ читайте в следующем номере

QIWA, UT ИЛИ... CS2?

http://www.gameland.ru



3 а бурными спорами о преимуществах QIWA над UT (и наоборот) в тень геймерского внимания попадают игры, которым вполне по силам спорить с грандами и даже отвоевать у них часть аудитории. Особо весомыми доводами в пользу некоторых незадолго забытых продуктов может быть то, что многие из них даже не надо покупать (пусть и за 65-70 рублей...) или, положим, нелегально прорываться на сервер, ломая парольную защиту. Все обычно устроено намного дружелюбнее — просто скачиваем клиента, регистрируемся на сервере (и то, и другое — бесплатно!) и играем, причем с не меньшим азартом и удовольствием!

К этому разряду относится и CyberStrike 2, само собой разумеется, это продолжение CyberStrike, а в создателях у них числятся Simutronics и 989 Studios (<http://www.cyberstrike2.net> или <http://www.play.net/simUNET public>). Эта серия — клон MechWarrior'a, и поэтому всем понятно, что битвы должны происходить на каких-нибудь боевых механизмах. Так оно и есть, с той небольшой вариацией, что под боевых роботов в CS2 приспособили обычных и мирных кибер-шахтеров, а не проектировали супер-машины специально...

Зачем так сложно? Ну, наверное, все случилось по истощению на планете ресурсов — они просто остались без работы, а лазеры, отбойные молотки и динамит оказались продукцией двойного, если так можно выразиться, назначения. К тому же кибер-шахтеры имели силовые защитные экраны, десяток посадочных мест под дополнительное навесное оборудование, радары, опознавательные системы "свой-чужой", прекрасно обученных пилотов и так далее и тому подобное. То есть и переделывать-то практически ничего не пришлось! И грянул бой, жестокий и беспощадный! Две силы, Союз Землян и Ученики Апокалипсиса, борются друг с другом. Понятно, что Союз пробует спасти планету, в

то время как Ученики хотят гарантировать, что этот мир бесследно спинет...

Как и любая современная игра, CS2 имеет два режима — одиночный и многопользовательский. Задаром, то есть в Интернет, доступны оба — а la shareware — вот только объем скачивания совсем разный: для однопользовательской версии — это почти 26 Мб, что не мало (на всякий случай — ищи на <http://ftp.simutronics.com/cs2/cs2shareware.exe>). Да и зачем, спрашивается, она нам — однопользовательская версия? Конечно, можно нанимать пилотов, прикупить новые Cyber Pod'ы и оружие, пройти 50 миссий и тому подобное. Но почти все то же самое, кроме миссий, есть в многопользовательском варианте, однако сражаешься-то не с бездушным компьютером, а с живыми людьми и безо всяких недостойных hard-core геймера save-load-ov! Еще один аргумент: по моему, да и большинства критиков мнению, именно многопользовательский вариант — наиболее сильная и лучшая часть CS2.

Сегодня, когда на сайте Simutronics'a ждет нас многопользовательский клиент CS2, участвовать в сражении за пустынную, вычерпанную до самого доньшка планеты дело чести онлайн-геймера. Для этого с адреса <http://ftp.simutronics.com/cs2/cs2mp-launch-release1.exe> закачиваем 6,5 Мб инсталлятора (смотри также и на компакт-диске журнала). Дальше действуем так — устанавливаем софт, запускаем его, жмем кнопку "New Account", регистрируемся, получаем по почте пароль и вводим его в соответствующее окошко CS2. Все — можно сражаться...

Аппаратные требования игрушки очень приемлемы — минимум P200, 32 Мб ОЗУ, акселератор типа Voodoo 2, 28,8 кбод модем, а супер-конфигурация — это дополнительно P233, 48 Мб ОЗУ и джойстик. Не удивляйтесь, все-таки CS2 уже больше года! Несмотря на зрелый возраст, графика в игре очень приличная — впечатляющие взрывы, полупрозрачные силовые поля, четкий интерфейс, а главное — безбрежные открытые пространства пустынной планеты. Долой клаустрофобию Квака и, отчасти, Unreal'a! Звук также более чем адекватен, за исключением неизбежного для симуляторов боевых роботов жужжания сервомоторов и шума поршней. Впрочем, и в стандартных



то шутерах звук шагов "достает" многих, и они его отключают.

Теперь о главном в любом мультиплеере — лага просто нет! По крайней мере, если скорость связи около 28 кбод и это значение надежно поддерживается. Играть — сплошное удовольствие. В случае же сетевых затруднений об этом сообщит надпись "Нет сигнала от сервера", и если положение не поправится, то игра вывалится в исходное меню. Обидно, но справедливо...

Теперь собственно об игровом процессе. Бесплатная версия несколько обделена, в частности, модулями для

апгрейда личного кибер-шахтера. Из почти пяти десятков в бесплатной версии доступно лишь десять, но это на самом деле не проблема, поскольку все основные классы присутствуют. Бомбы и мортиры, дальнобойные лазеры и силовая защита, ремонтные комплекты и энергобашни. Конечно, возможностей у "полноценных" пользователей — заведомо больше, CyberPod'ы помощнее, но, во-первых, этих "полноценных" — немного, а во-вторых, мастерство, как известно, не пропасть!

Управление в CS2 гибко настраиваемое (из стартового меню), можно задействовать и мышь, и клавиатуру, и джойстик в любых сочетаниях, так что проблем с этим не должно возникать ни у кого. Геймерам, определившимся с "конфигурацией", ждет выбор арены. "Арена" — это та часть планеты, где вы и будете сражаться. Новички при первом запуске CS2 автоматически попадают на специальную арену для начинающих. Мой совет — начните тут, это поможет в освоении игры, особенно тем, кто не имеет опыта "работы" с боевым

home · news · gameplay · gallery · download · links · signup

Downloads

Download CyberStrike 2 and Play Free!

Ready to hop in the arena and start shooting? Just download the Multiplayer software below and you'll be battling it out against other bloodthirsty CyberPod pilots in minutes!

Download Instructions

Download and save the file to your desktop. Double-click the file to begin installation. When the install is complete, double-click the CyberStrike 2 icon on your desktop to start the game, then choose "New Account" to sign up!

Note: If you have already downloaded and installed the CyberStrike 2 software, please start the game and select "New Account" to open a CyberStrike 2 account.

CyberStrike 2 Multiplayer
6.5 meg

This version contains everything you need to start playing CyberStrike 2 Multiplayer right now!





Читайте во втором

HOMEPE

Official PlayStation

НОВОСТИ

Новости PS и PS2

Хит парад

XUT

NFS 5

COVER STORY

Ridge Racer 5

RULEZ

Чтого рога

В РАЗРАБОТКЕ

In Cold Blood

Street Skater 2

Chase The Express

Kamurai

Rock The Rink

ОБЗОР

Resident Evil 3

Space Debris

Music 2000

Coolboarders 4

Expendable

ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

Tomb Raider 4

Tony Hawk Pro

ПИСЬМА



устройством с независимо вращающимися относительно друг друга шасси и кабины с пушками. Впрочем, доступна и любая иная арена (их много на глобусе вверху слева), причем наиболее населенные выделяются жирными точками.

Затем нам предстоит выбор команды — играем за любой из четырех цветов (окошко ниже глобуса) просто щелкнув по нему. Увы, но кланы (аккредитование у Simutronics'a с названиями в стартовом меню игры...) — тоже привилегия тех, кто оплатил аккаунт. Но, с другой

стороны, ведь никто и не запретил обычные, неформальные кланы — с общими целями, стратегией и никами. Так что и это — не проблема: объединяйся и побеждай!

Убивать можно всех — и чужих, и своих, а также совершать самоубийства. Все это учитывает статистика на сервере. Не столь всеобъемлющая, как в UT, но тоже неплохая. А особо отличившиеся шахтеры-убийцы награждаются медалями!

Цель игры — полностью вынести команду противника (-ов), то есть на повестке дня **Team Deathmatch**. Для победы приходится не только уничтожать, но и...

строить, ведь **CyberPod**ы работают на... аккумуляторах. От батарей же запитываются и лазеры, и защитные экраны, и радары и т.п. А ведь подзарядиться-то можно только вблизи своих, в цвет команды окрашенных энергобашен. Их, кстати, сбрасывают специальные летающие доставщики — **Raven**ы, они же приносят дополнительный боезапас, гранаты и т.п. Таким образом, тактика в **CS2** сочетает не только боевой аспект, но и плановое "заселение" территории арены своими башнями (чтобы не сесть на "энергомель") и не менее планомерное уничтожение вражеских электроподстанций.

А вот со сбрасываемыми **Raven**ами боеприпасами фокус "свой-чужой" не проходит — гранатами и прочим добром воспользуется тот, кто первый их обнаружит. Такая же ситуация и с модулями, остающимися после уничтожения **CyberPod**ов — подобрать и оснастить ими свою машину может любой желающий. Есть, конечно, еще немало тонкостей, тактик боя, примеров оптимальных конфигураций боевой машины и т.п., но все это лучше постигать непосредственно в бою.

А нам пора подводить итоги.

Если кратко, то мультиплеерный **CS2** — игра хоть и не самая свежая, но с очень неплохим потенциалом. Настоятельно рекомендуем попробовать, хотя бы для того, чтобы адекватно оценить плюсы и минусы бесспорно великих **QWSA** и **UT**. Смысл жизни-то — в разнообразии!..

СИ-ONLINE

Фанские сайты по **CS2** немногочисленны, а русскоязычных среди них и вовсе нет. А потому имеются неплохие шансы на то, что русскоязычный, посвященный этой игре сайт, не затеряется и приобретет огромную популярность. По крайней мере, в RU-Net'e. Для ознакомления с передовыми достижениями геймерской мысли в **CS2**-сайте-строительстве рекомендую заглянуть на:

Warriors CyberStrike2 Home Page (<http://members.xoom.com/warrior1/cs2.html>) — неплохой форум, обильная информация по клану, собственный Web Ring по **CS2**-кланам и небольшая коллекция файлов, включающая дополнение с текстурами высокого разрешения к игре. Одним словом — классический стиль.

Ведутся занятия для начинающих пилотов в Академии Клана. Выкладывается информация о турнирах: "...Дуэль "Разработчики против Пользователей" окончилась победой Simutronics'a со счетом 41:28. Следующий подобный поединок намечен на 15 марта с.г. Уж на этот раз мы их сделаем!"

Кстати, прямо отсюда можно прописать свою страничку в **CS2 Web Ring**.

Wild Cardz Clan (<http://www.ij.net/wildcardz/>) — продвинутый сайт, активно использующий Flash-технологии. Классная анимация, динамичная, очень верно подобранная техно-музыка, оригинальный дизайн — одним словом, сайт на пять с плюсом. Если, конечно же, посетителя не смутят девичьи крики "Экстази!", сопровождающие переключение между разделами. А так — всем равняться на лидера!

А чтобы иметь представление о первом **CS** (графика, играбельность и т.п.), полезно заглянуть на сайт **Cybernaut'ов** (<http://members.aol.com/LedheadDT/cyber.html>) — последний осколок некогда разветвленной сети кланов. Где вы сейчас, первопродцы?..

НАСПОПРАВИЛИ...

Внимательные читатели не дают нам спуску. Важное уточнение к нашей заметке о Quake-ресурсах пришло с берегов Волги от Алексея Черепанова (shotgun@tit.volga.ru):

Доброе время суток! Вот держу в руках №23(56) за декабрь 99 года, может поздно, но Gameland иногда приходит с опозданием...

Я не много, а даже очень много не согласен со ссылками на Quake-новости, что вы привели. Например, www.ag.ru — игровой сайт и новости про quake там бывают поскольку постольку. То есть редко!

Скрупулезный Алексей Черепанов

3Dnews/www.xaos.ru (было немного непонятно напечатано). Если имеется в виду 3Dnews — то сам сайт посвящен "железам", и лишь иногда там проскакивают quake-новости.

То, что доктор прописал, как говорится, это www.dtf.ru, там даже раздел появился, касающийся Quake2.

Прикольно, конечно, но разве легендарный www.quake.spb.ru снова в строю? Ведь, насколько я знаю, его телеграфнул Daily Telegraph.

Quake Town — <http://quake.ac.net.ru> — вообще выдал странную информацию, похожую на обратный ответ сервера (сколько времени происходило соединение и так далее)...

Впрочем, сама статья нормальная, но информация нуждается в корректировке. Для чего рекомендую, кстати,

свои Quake-линки, некоторые, правда, уже были в вашем списке (а как же! — прим. Ред.):

Кукнито? — <http://cookie.formoza.ru>

Quake Zone — <http://quake.zone.ru>

Новак клуб — <http://www.ndub.spb.ru>

ПАКК — <http://www.pacc.spb.ru>

Московская ФКС — <http://www.rusfcs.ru>

Клановые странички:

NIP — <http://www.nip.ru>

Alliance — <http://alliance.formoza.ru>

Kick — <http://kick.formoza.ru>

Shotgun <http://www.games.volga.ru/quake2>

CM-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Дмитрий Платонов

NEXUS: KINGDOM OF THE WINDS

Жанр: online RPG
Разработчик: Nexon Inc.
Издатель: Nexon Inc.

Все бы было хорошо, если бы не было так плохо. Так кратко можно охарактеризовать новую online RPG Nexus: Kingdom of the Winds от Nexon Inc (компания откуда-то с востока). Сия игрушка — хрестоматийный пример, как надо задумывать онлайн-ролевые проекты и как их можно безнадежно испортить.

В данном случае яд, отравляющий идею в мир иной (то есть на задворки Интернет), бинарного действия —

два мало токсичных сами по себе компонента при смешении убивают наповал...

Немного заинтриговал, да? Все — просто. Минималистское исполнение (продукция кружка "Умелый программист") и требование 10\$ в месяц при игре за одного персонажа и 15\$ за четверых отпугнут многих. Как ни странно, не все! Мир Nexus наполнен игроками, и многие явно провели в нем не один месяц, поскольку объявление о наборе охотничьей партии из персонажей 89+ уровня не является чем-то из ряда вон выходящим.

Вот таким героям и предназначается эта статья.

Бум на чисто сетевые проекты породил в разработчиках... э-э-э... зуд. Чертовски хочется славы и денег.

Слава же теперь приходит по большей части к тем, у кого за спиной находится мощный издатель, выбрасывающий на разработку и запуск проекта миллионы долларов. Иначе невозможно достичь требуемого уровня



Уровень ограничен десятым (больше — лишь не вылезая из-за компьютера всю неделю), в магазинах — любой товар, путешествовать — куда угодно. Доступны все гильдии-специализации. И поверьте мне, большей части игроков этой бесплатной недели хватит, чтобы потом с гордым видом рассуждать о привлекательности и подводных камнях столь популярного сейчас жанра.

Но по порядку. Для начала надо по адресу скачать полную версию игры. Файл размера относительно скромного (если не изменяет память, порядка восьми с хвостиком мегабайт). После инсталляции не нужно никакой регистрации, достаточно ввести имя персонажа и пароль — и вперед, на исследование нового мира. Кстати, решивший продолжить и раскошелившийся на некоторую сумму начинает не с нуля, а может играть за бесплатно прокачанного персонажа.

Сходу о плохом. Малобюджетность проекта начинает лезть буквально с первых шагов. Ролевая система и генерация персонажа примитивны до жути. Основные параметров три: сила, ловкость, разум. На что они влияют — никому не интересно, поскольку при создании своего виртуального воплощения ни выбирать значения, ни целенаправленно изменять их в дальнейшем нельзя — вас никто не спрашивает. Все начальные аватары одинаковы как овечки Долли. При переходе с уровня на уровень изменения происходят автоматически и до крайности стабильно — за один уровень одно очко. Скиллов нет — сложно чересчур их придумывать, да и подбирать баланс замучаешься. Здоровье и запасы маны как-то незаметно растут сами по себе, медленно и равномерно. Правда, только до выбора специали-





зации — здесь это называется Путем, который становится доступным после достижения пятого уровня. Набор небогат, зато стандартен — воин, маг, вор. Из экзотики — поэт (Путь Любви!).

После осуществления судьбоносного выбора вы получаете возможность приобретать специфические штучки — продвинутое вооружение для воинов, луки для воров и магические свитки для понятного кого. Специфическая магия есть у всех. На этом богатство путей развития в виртуальной ипостаси заканчивается. Ой, совсем забыл. По старой доброй традиции при создании персонажа можно выбрать экзотическую прическу. Хотя вариантов и здесь не густо. Для зарегистрированных пользователей есть возможность скачать файл (0.9Mb) с дополнительным набором аватаров.

Поехали дальше. Перейдем к традиционно больному месту всех доморощенных проектов. Графика примитивнейшая, со слабо выраженным законом "под аниме". В ту пору, когда я был начинающим любителем компьютерных игр (чуть ли ни десятилетие, а то и больше, назад) игрушки с таким движком легко поме-

поколения нужен для этого чуда природы, спросишь ты, мой юный друг? А что есть ускоритель, спросят тебя в ответ таинственные восточные люди, создавшие ЭТО? Кровищи, понятное дело, нет и в помине. Так же, как и трупиков несчастных монстров. Зато то, что наде- на персонаже в окне экипировки, видно и на основном экране. За малым исключением. Почему-то головные уборы никоим образом не отображаются. Видимо, постоянное лицезрение экстравагантной прически аватаров является неотъемлемой чертой Nexus.

Теперь сменим тему и перейдем к восхвалениям. Данная игра — тот случай, когда за квестом далеко ходить не надо. Начиная с грузит заданиями некий Тренер, который попутно объясняет, на какие кнопки нужно нажимать и какие места нужно посетить. Как жить в этом мире, узнается легко и безболезненно в течение пары часов, попутно набирая денег и развивая персонажа до требуемого при выборе специализации уровня. Заодно обнаружите, что игра позволяет не только уничтожать все живое, но и заниматься мирной деятельностью — ловить рыбу и плавить руду (ох, не-

забвенная УО и те недели, потраченные на размахивание киркой!).

Для продвинутых персонажей можно подобрать и более серьезные задания — но это уже к местному царьку. Монстры тоже не заставляют за собой гоняться. Пресловутые кролики, охота на которых на начальных этапах уже, похоже, стала стандартом жанра, бегают прямо по улицам города. Кстати, по совместительству они еще являются местным лечебным средством: ведь кролик — это не только ценный мех! За более же серьезной живностью пожалуйте в подземелье. Входы в часть из них опять же расположены прямо в городе. Вот только фильтр... Типа лохов просим не беспокоиться.

Опять очернительство — бои просто никакие. Гоняешь кролика по всему городу, гоняешь, наконец, настиг его и палкой, палкой! Вжик-вжик-вжик. Буквально. Поскольку звук не отстает от графики. Продвинутые эффекты я уже упоминал. Для разнообразия можно пользоваться магией. Кайф почти тот же, только гоняться надо меньше. PKilling, опять же, отсутствует. Драться можно, но только в специально отведенном месте — Арене. Под чутким присмотром арбитров. Зато можно заниматься истреблением живности в группах. Так экзпы больше!

Само собой, есть гильдии, доски объявлений, Мировой Вестник, тотальный учет достижений и т.д. Я же говорил, что находок-то много. Можно объявлять собственные квесты, собирать партии на выполнение чего-либо неподъемного для одиночки. В игре очень хорошо сделана помощь. А навигационная система — вообще чудо. Всегда известны текущие координаты персонажа, и в любом месте можно спросить у некоего виртуального экскурсовода о достопримечательностях данного города.

Ну что, достаточно? Да, играть бы стоило. Будь это все бесплатно! Но когда за те же деньги (если не считать стоимости коробки) можно пропадать в УО, EQ или AC, то каковы шансы у Nexus?..

CM-ONLINE

Владимир КАРТОВ a.k.a. S.A.D.J (sadj@gameland.ru) ICQ#18049999 EGN#154 :ЭКСПЕРТ

УТ: ПОЛЕ БОЯ СВОИМИ РУКАМИ

Итак, по вашим просьбам мы расскажем, как создаются уровни к Unreal Tournament (UT). Не многие геймеры брались за это довольно-таки хлопотное дело, но мы — решились. Создание уровней дело тонкое и интимное, и со временем у каждого дизайнера вырабатывается собственный стиль, поэтому цель этой заметки лишь показать, что и как надо делать, чтобы воплотить свои идеи.

Для начала попробуем сделать небольшой коридор, который имитирует ствол в шахте и будет содержать не только прямые стены, пол и потолок, но и разнообраз-

ные пристройки к ним. Надеемся, этого будет вполне достаточно, чтобы осознать, как работает редактор уровней. А в дальнейшем, на основе полученного опыта, можно будет создавать полноценные уровни. Итак, поехали.

Прежде всего, открываем директорию UT, а затем запускаем UnrealEditor (редактор уровней, файл UnrealEd.exe). Если при запуске программа выдаст сообщение типа "Unexpected Error 50003" или какую-либо другую ошибку, которая не позволит открыть ее, то потребует- ся зайти на www.unreal.net и скачать недостающие файлы (внимательно почитайте текст в окне сообще-

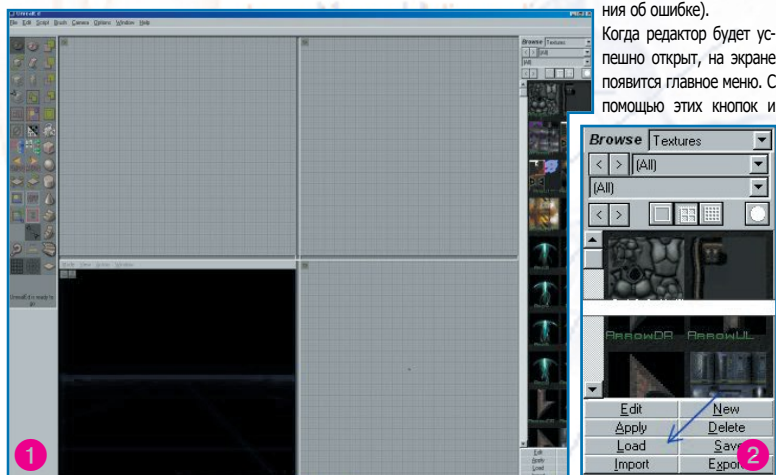
ния об ошибке). Когда редактор будет успешно открыт, на экране появится главное меню. С помощью этих кнопок и

создаются различные предметы. В левой части окна расположено меню с мелкими кнопками на нем. Следующие четыре окна расположены в центре экрана и служат для пока- за разрабатываемого уровня ①.

Итак, левое верхнее окно показывает уровень сверху, т.н. Map Overhead. Как и другие окна, оно разбито на множество мелких квадратов для того, чтобы не ошибаться в размерах нанесенных на карту объектов. Правое верхнее окно показывает передний план уровня (Map XZ). Правое нижнее окно очень похоже на Map XZ, только на этот раз оно показывает вид с боку от объек- тов. Сначала со всеми этими "видами" будет сложно раз- зобраться, но со временем — привыкаешь.

Так, теперь очередь левого нижнего окна — это трех- мерный вид уровня. Тут придется провести немало вре- мени, так как это окошко — "глаза" редактора. В нем легко перемещаться и работать с всевозможными объектами. Пока оно пусто, но это только пока...

Последняя часть главного меню UE — панель инстру- ментов (справа от окна). Чаще всего ее называют BB (Browser Bar) или TB (Textures Bar) ②. Тут выбирают текстуры, которыми будут закрашиваться готовые объекты (закладка Textures), оснащают уровень всякого рода предметами или эффектами (Classes), выбирают музыку (Music) и звуковые эффекты (SoundFX) ③. В первую очередь для создания уровня требуется выбрать вид текстур. Мы не будем использовать те, что стоят по умолчанию, а выберем текстуру под назва-



нием **Ancient** (мы и дальше будем менять их). Для того чтобы изменить текстуру, нажмите на кнопку **Load** в нижней части панели и выберите текстуру из списка (файлы с расширением **.tub**). Пока — это **Ancient.tub**. Теперь, когда текстуры выбраны и открыты, можно создать что-нибудь в пространстве (в виртуальном...). Первым объектом станет коридор, пока пустой.

По размерам нужен такой коридор, чтобы в нем поместилась бы модель игрока в полную величину, т.е. примерно такой: высота **128**, ширина **96**, длина **256** (**128x96x256**). Это достаточно большой размер, чтобы в этом коридоре модель могла свободно вращаться, но и достаточно узкий, чтобы геймер чувствовал себя чуть-чуть "сдавленным". В левом меню выбираем кнопку с рисунком куба, а затем нажимаем на нее правой кнопкой мыши. Появится небольшое окно с множеством разных полей, в основном служащих для записи размеров объекта **4**. После указания всех размеров нажимаем кнопку **Build**, и тогда в пространстве появляется прямоугольник красного цвета с заданными нами размерами (закрываем окно кнопкой **Close**). На самом деле этот объект пока еще не находится в самом уровне, это еще так называемый этап планировки. До непосредственного добавления объекта в уровень нужно поставить точно его на место, где он должен быть, еще раз проверить параметры, все просчитать, выбрать текстуры и только затем добавлять его.

Для этого коридора мы используем текстуру под названием **Basic4**. Это красивая каменная текстура вполне подходит для него. Далее нажимаем кнопку **Subtract** для заливки объекта выбранной текстурой.

Таким образом в пространстве появится уже закрашенный текстурой коридор. Для лучшего обозрения к нему нужно приблизиться **5**. Для передвижения в пространстве — наведите курсор на трехмерное окно и нажмите левую кнопку мыши. Теперь можно двигаться — вперед и назад, а также поворачиваться направо и налево. А при нажатой правой кнопке можно смотреть во все стороны. Когда нажаты одновременно обе кнопки, двигаемся вверх и вниз. Не пугайтесь — перемещаться в пространстве очень легко, просто нужно некоторое время для освоения.

Итак, постройка первого коридора завершилась! В пустом коридоре находиться не слишком приятно, поэтому его следует приукрасить. Раз наш коридор, по сценарию, находится в шахте, то он опоясан специальными деревянными балками, без которых коридор в шахте

как иначе можно запутаться или чего-нибудь забыть сделать (этот прием использовали и сами разработчики **UT**). Идея в том, чтобы создать помещение, где будут разрабатываться модели, а затем уже готовые объекты будут добавляться непосредственно на уровень. Для этого еще раз щелкаем правой кнопкой мыши по кубу и на этот раз ставим размер **1024x1024x1024**. После этого нажимаем кнопку **Build**, и в пространстве появляется модель куба, которая и будет использоваться в качестве площадки для разработки объектов.

Затем уменьшаем вид в левом верхнем окне (**Map Overhead**). Для того чтобы это сделать, пользуемся кнопками мыши так же, как и в **3D** окне — тут также действует управление "двух кнопок". В конце манипулирования должен получиться вот такой вид **6**.

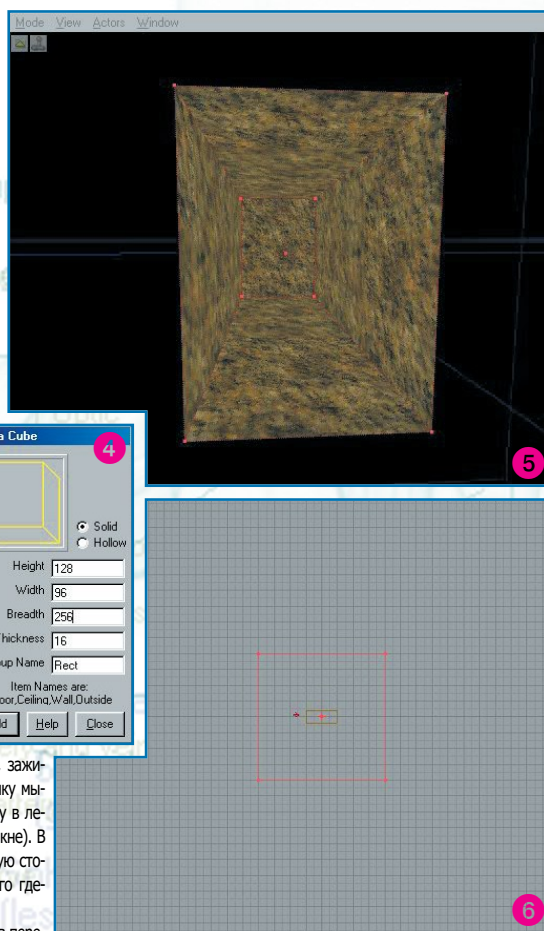
Чтобы передвинуть большой куб подальше от коридора (чтобы не мешал), зажимаем клавишу **Ctrl** и левую кнопку мыши и потихоньку двигаем мышку в левую сторону (в левом верхнем окне). В этот момент куб двинется в левую сторону от коридора. Помещаем его где-нибудь в стороне.

Вообще, есть несколько способов перемещения объектов в пространстве. Можно уменьшить вид (**zoom out**), тем самым расширить рабочее место, или же небольшими "прыжками" аккуратно передвинуть объект без применения зума. Проблема с использованием "зума" в том, что пользователь теряет способность видеть детальные особенности уровня. Сейчас это неважно, так как у нас пока еще только один коридор, но со временем деталей станет больше, и различать каждую из них будет все труднее и труднее. Есть еще много способов передвижения объектов в пространстве, но чаще всего используется следующий способ. Нажимаем клавишу **Shift** и левую кнопку мыши в левом верхнем окне и потихоньку начинаем двигать мышку в сторону. Можно заметить, что объект движется и вместе с ним движется само окно.

Итак, удачно сдвинув куб в сторону, продолжаем...

Нажимаем кнопку **Subtract** для заливки текстурой большого куба. Вообще, о текстурах можно не волноваться, так как на этом этапе разработки уровня тип текстур не имеет большого значения. Главное, чтобы было удобно различать объекты на фоне других объектов.

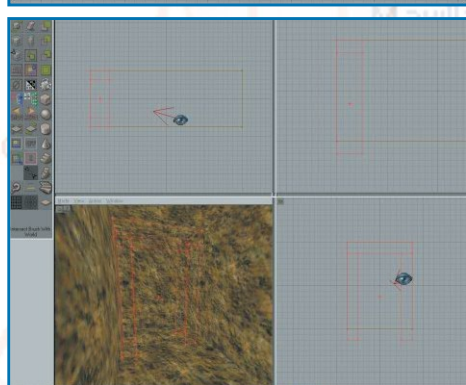
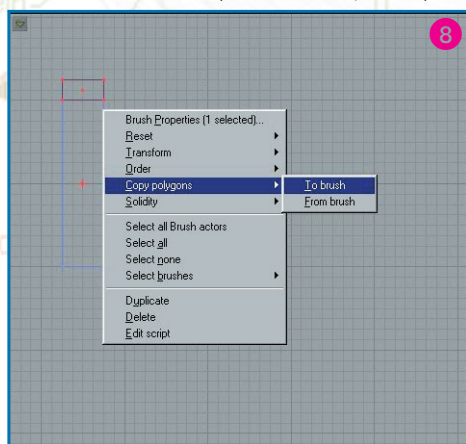
Теперь, кроме коридора, в пространстве находится большой куб, в котором мы создаем все остальные объекты. В первую очередь нужны балки для коридора. Для них подойдет текстура под названием **"Nalkast.tub"**.



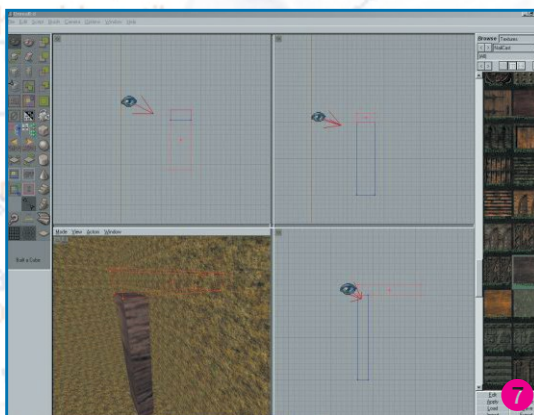
Создаем куб размером **128x16x32**. Нажимаем кнопку **Add**, чтобы добавить его в мир.

Отлично, этот куб будет одной из сторон балки. Создаем еще один с размерами **16x96x32**. Затем передвигаем его на верх первой части, чтобы получилось так, как показано на рисунке **7**. Не получается? Так и должно быть. Сетка, делящая уровень на мелкие квадраты, слишком велика, но это легко исправить. Для начала щелкаем правой кнопкой мыши по двухмерному окну. Появится меню, в котором выбираем закладку **Grid** (Сетка). По умолчанию там стоит число **16**, и для большинства уровней этот размер вполне подходит, но в данном случае это сковывает нас, и мы не можем подогнать друг к другу две части балки. Уменьшаем эту величину до **8**, и тогда все подойдет.

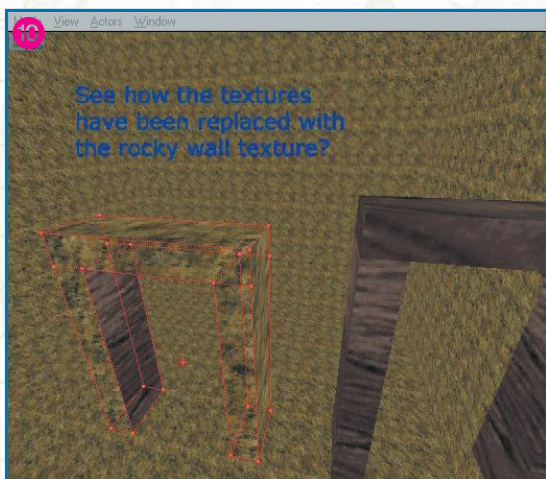
После успешной подгонки нажимаем кнопку **Add**, чтобы так же добавить эту часть балки в пространство. Теперь нужна третья часть, которая завершит создание балки. Можно, конечно же, создать эту часть поэтапно, наподобие первой, но зачем тратить время, когда ее можно просто скопировать. Есть несколько путей сделать это, но мы пойдем самым простым. В правом верхнем окне (**Map XZ**) на контуре первой части балки нажимаем левую кнопку мыши, а затем правую кнопку, что приведет к появлению нового меню. Выбираем графу **Copy Polygons**, а далее опцию **To Brush** **8**. Это позво-



долго не продлится. Для этого этапа требуется не очень большой куб, где будет происходить создание всех последующих объектов (**construction yard**). Этот прием поможет нам в постройке уровня, так



лит сделать копию выделенного объекта в пространстве без нужды создания нового. Когда копия появится на экране, она появится на том же месте, что и первая часть. Это нормально, так как объект копируется вместе с координатами нахождения в пространстве. Теперь аккуратно передвигаем полученную копию на другой конец балки и нажимаем кнопку **Add**. Все, балка готова. Для создания последующих объектов на уровне нужно помнить одну важную вещь. Рассмотрим ее на примере уже выполненной работы. Мы сделали одну балку, но этого мало, для создания уровня понадобится еще множество подобных балок, но делать это нужно только копированием. Во-первых, тем



самым увеличится скорость развертки стадии во время игры, так как для движка игры считать одну модель (например, балок) гораздо проще, чем пять похожих друг на друга моделей. А во-вторых, это избавит от ошибок в редакторе, из-за которых стадия может просто не запуститься.

Настало время поведать о еще одном способе, который значительно облегчит работу с редактором, поможет в разработке уровня, сделав его быстрее и играбельнее. Создаем куб с параметрами **256x256x256**. Передвигаем его так, чтобы он охватывал всю балку, а затем нажимаем на кнопку **Intersect** (РИСУНОК 18). Окружающий балку куб "наложится" на балку, тем самым выделив ее целиком (по контуру вся балка должна выделиться красными линиями). Итак, балка выделена, и ее можно перемещать в пространстве без нужды перемещения каждой из ее частей по отдельности. Создатели стадий обычно забывают об этом способе, что и приводит к появлению плохих карт.

Теперь аккуратно двигаем эту балку в конец коридора **9**.

Легко заметить, что по размерам она не совсем подходит к коридору (это мы задумали специально, чтобы показать, что делать в таких случаях). Верхняя или нижняя часть балки не влезает в коридор, так как по высоте модель равна **16** пунктам.

На этом примере рассмотрим работу функции **"De-Intersecting"**. Итак, нам нужно удалить ненужную часть балки, которая мешает. Нажимаем кнопку **De-Intersect**, и балка автоматически подстраивается под размеры коридора.

Теперь со спокойной душой добавляем эту балку в пространство (кнопка **Add**). Возвращаемся вместе с балкой назад в большой куб, где была произведена первая балка. Здесь так же добавляем ее в простран-

ство. Поворачиваем вид в **3d** окне так, чтобы было видно заднюю часть этой балки. Замечаем, что когда был сделан **De-Intersection**, эта балка с обратной стороны окрасилась в текстуру стены **10**. Все нормально, это происходит со всеми объектами, которые подвергаются **Intersect** и **De-Intersect**. Вообще-то, это сделано для того, чтобы помогать в работе, но именно сейчас все сработало наоборот. Ну да ничего, проблему легко исправить. Нажатием левой кнопки мыши на вид текстур и левым щелчком на саму текстуру (**T-Wood**) восстанавливаем прежний облик балки.

Создаем еще один куб и, как уже делали раньше, передвигаем его так, чтобы он полностью закрывал балку, а затем нажимаем **Intersect**. После этого передвигаем выделенную балку в конец коридора и нажимаем кнопку **Add**. Затем ее же передвигаем и добавляем в центре коридора, а потом делаем то же самое и на другом конце коридора **11**.

До полного завершения коридора осталось совсем чуть-чуть. Нужно добавить в него немного света и указать редактору, где должен "родиться" игрок в начале игры. Итак, заходим в **3D** окно и наводим мышку на конец коридора. Нажимаем правую кнопку, после чего появится меню. В нем выбираем опцию **Add light here**. В коридоре появится небольшой факел. В игре его видно не будет, он виден только в редакторе. Да будет свет!

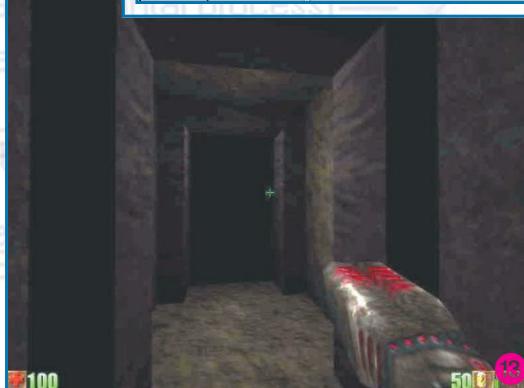
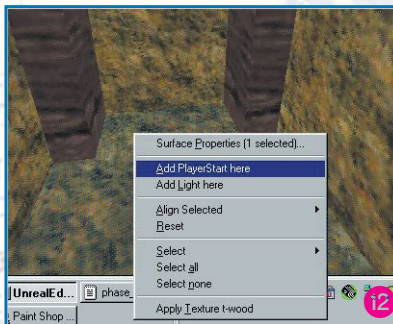
Осталось указать редактору, где "родится" игрок. В правом меню (там, где текстуры) есть закладка **Browse**. В ней-то мы и выбираем опцию **Classes**. Вместо текстур на экране появится меню, в котором выбираем **Navigation Point**, а затем выделяем опцию **PlayerStart**. Теперь в **3D** окне нажимаем правую кнопку мыши на противоположной стороне коридора (противоположной тому месту, где находится факел). В открывшемся меню выбираем опцию **Add player start here** **12**. На назначенном месте должен появиться двойстик.

Таким образом, мы подошли к финальной части постройки уровня. Теперь его нужно **rebuild** (обработать). Для начала нажимаем кнопку **F8**, затем в появившемся меню выбираем опцию **Rebuild Geometry**. Когда процесс обработки закончится, (займет несколько секунд), нажимаем **Save as** и сохраняем уровень как **"DM-Level One.unr"**.

Настало время проверить этот коридор!

Открываем Explorer и находим файл, который мы только что записали (он записан в директории **UnrealTournament/Maps**). С помощью мышки открываем этот файл и замечаем, что **UT** стал загружаться, то есть еще мгновение — и на уровне. Поздравляю с завершением строительства! **13**

СИ-ONLINE



Ассоциация По Борьбе с Компьютерным пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



Платформа: PC
Жанр: космический action
Разработчик: Rayland Interactive
Издатель: Project 2 Interactive
Онлайн: <http://www.rayland.com/>
Дата выхода: весна 2000

BIG BANG

И

Вячеслав Назаров

Интересно, догадываешься ли ты, дорогой читатель, с чего все началось? Может быть, ты полагаешь, что сначала было слово? Например, слово Бога. И сказал Бог: "Да будет свет!" И стал свет. После этого вседержитель по быстрому отделил свет от тьмы, затем создал твердь и отделил воду, которая под твердью, от воды, которая над твердью. И назвал он эту твердь небом. Вскоре Бог сбавил сушу, получившую название земли, а оставшаяся вода с его легкой руки стала именоваться морем. И увидел он, что это хорошо, огляделся кругом и промолвил: "Зашибись!" И все зашиблось.

Кто ты?
Помнишь ли ты, кто ты?
Знаешь ли, кто твой отец?
Помнишь ли, как зовут мать?
Кто ты?
Помнишь ли ты, кто ты?
Знаешь ли, что тебя ждет?
Не торопись отвечать...

К. Кинчев

Если, читатель, ты придерживаешься такой точки зрения, то наверняка считаешь, что наша Земля плоская, хотя и толстая. Не стану тебя убеждать, скажу лишь, что многие homo, называющие себя sapiens'ами, считают немного по-другому. Согласно их теории, все, что мы видим перед собой, включая звезды в небесах и на бутылках с коньяком, произошло в результате Большого Взрыва или, говоря по научному, **Big Bang'a**. Что уж смогло взорваться с такими замечательными последствиями — вопрос уже совсем другой. Впрочем, сейчас мы не станем рассматривать всевозможные теории, выдвигаемые на протяжении всей истории человечества сумасшедшими учеными и поэтами, физиками и лириками. Вместо этого плавно перейдем к варианту, который нам готовятся предложить две пока еще не слишком известные, но обладающие большим потенциалом компьютерные лаборатории. В проекте **Big Bang**, разрабатываемом Rayland Interactive, игроки смогут своими глазами увидеть и даже поучаствовать в том, из-за чего обычно происходят грандиозные фейерверки, порождающие целые Вселенные. Разумеется, речь идет о всепожирающем огне межгалактической войны.

ТРИ К ДВУМ, ЧТО НАШИ ПОБЕДЯТ

Великий Межгалактический Альянс, являющийся родным домом для трех рас, находится в смертельной опасности. И на лицо ужасные, но почему-то добрые внутри Куматы (Kumats), и флегматичные воины-философы Секиане (Sekians), и даже безумно-гениальные Шаккамы (Shakkams) уже висят на волоске гибели, пытаясь судорожно нащупать еще какую-нибудь растительность на черепе старушки Смерти. Угроза их существованию исходит от злобных Форгаллов (Forgalls), когда-то входивших в Альянс, но за непристойное поведение, пьяные дебоши на планетах с сухим законом и неуплату членских взносов в течение 5478 лет выгнанных оттуда под восторженное улюлюканье представителей других рас. Ставшие изгоями Форгаллы оказались очень злопамятными существами. Они решили сполна расплатиться со своими обидчиками, стерев их в зубной порошок, кото-

рым потом собирались чистить клыки и прочие отrostки. Причем бойцы Форгаллов, неся смерть и горе в семьи своих идеологических противников, продолжали мстить им и после своей гибели: в инопланетянском раю они забрасывали врагов огрызками яблок, арбузными корками и пустыми бутылками, выводя последних из состояния гармонии со Вселенной. Долгое время сражаясь в одиночку против трех рас, Форгаллы могли позволить себе лишь периодически разорять пограничные территории. Но, как с ужасом выяснили действительные члены Альянса, в настоящее время космическим разбойникам удалось нанять к себе на службу мерзких Иттитов (Ittits), названных в честь первых слов, приходящих на ум при встрече с этими существами. Поняв, что дело пахнет керосином и отрицательные герои получают реальный шанс добраться до Великого Кха — месторождения драгоценной руды, альянсовцы принялись избивать тревогу, которая в итоге призналась, что единственный шанс уцелеть появится лишь в случае объединения сил и ресурсов всех трех рас. Может быть, в этом случае Вселенная и сможет избежать испытания еще одним Большим Взрывом.

В **Big Bang** игрокам предстоит примерить на себя скафандр Ксахи — юного, но очень перспективного секианского пилота. Огромные потери в первые же дни вторжения Форгаллов вынудили командование Альянса отправлять в бой бойцов, только-только прошедших 15-минутный курс пилотов-истребителей. Такой же чести удостоился и будущий герой — Ксаха. Получив в свое распоряжение могучий звездолет, он тут же столкнулся лицом к лицу с заклятыми врагами всего светлого, доброго, вечного. Именно ему придется практически в одиночку сорвать коварный план гадких противников, первоочередной целью которых является уничтожение всех Шаккамов, с давних пор считающихся идейными лидерами Альянса...

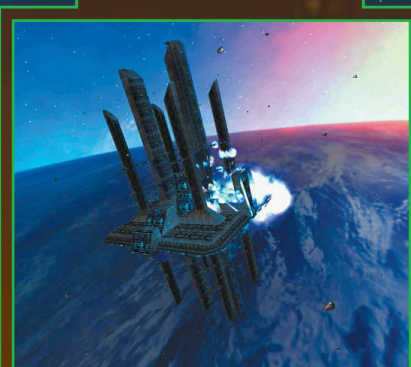
КРАСОТА СПАСЕТ ВСЕЛЕННУЮ

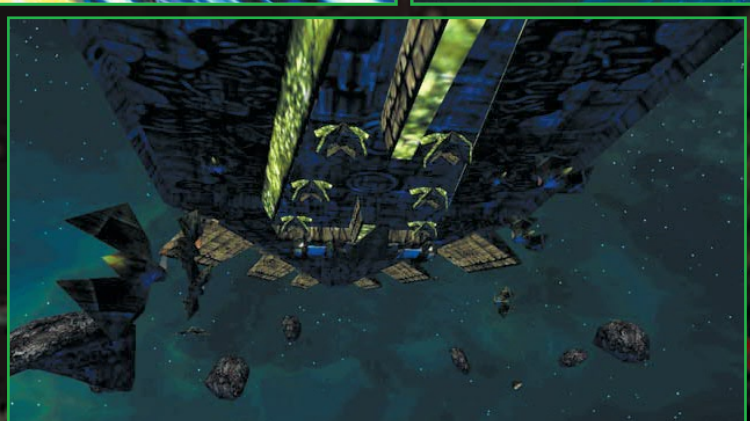
Судя по информации, полученной нами от разработчиков, **Big Bang** окажется одной из самых зрелищных игр уходящего в небытие тысячелетия. Для воплощения в жизнь столь амбициозных планов Rayland Interactive использовала хитроумный движок, позволяющий создать такое же не имеющее конца и начала космическое пространство, каким является наша родная Вселенная. Создатели игры планируют достичь подобного



результата благодаря полному отказу от противных туманностей, огромных планет и прочих гадостей, мешающих пилотам любоваться бескрайним океаном космоса.

Впрочем, в большинстве военно-космических игр у бойцов всегда остается возможность детально изучить окружающую их реальность. Объясняется это тем, что несмотря на показания спидометров и случайных прохожих, свидетельствующих о немислимой скорости полета, очень часто кажется, что звездолет летит медленнее, чем самый медлительный лучик света. В **Big Bang** разра-





ботчики постарались дать пилотам почувствовать космическую Скорость. Для этого они напичкали игру огромным количеством всевозможных объектов, которые станут носиться тут и там, заставляя даже самых отважных летчиков пристегиваться ремнями безопасности в кресле перед монитором. Также важную роль в деле достижения реальных скоростей сыграет "уникальный" алгоритм перемещения кораблей в безвоздушном пространстве.

Но о каком реализме космического боевика может идти речь, если в нем не будет ослепляющей системы взрывов противников, а иногда и друзей? В случае **Big Bang** этот вопрос уже успешно решен. Благодаря хитроумному подходу разработчиков к проблеме, игроки смогут любоваться более чем правдоподобными спецэффектами, сопровождающими гибель любого объекта. С помощью самого разнообразного оружия, среди которого уже сегодня можно назвать плазменные и ионные лазеры, летающие мины, самонаводящиеся ракеты, бойцы получат возможность тонко измываться над несчастными агрессорами, аккуратно или не очень расстреливая их боевые машины. Все взрывы будут стартовать в точке, куда был нанесен удар, и в полном соответствии с законами физики и подлости в мгновение ока распространяться взрывной волной по всему кораблю. Пожалуй, лишь одно это зрелище способно сделать из любого пацифиста самого настоящего пироманьяка...

ПРОСТОТА—ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ. ПСИХИЧЕСКОГО.

Играя в **Big Bang**, бойцы смогут на время отключать свои утомленные Солнцем мозги и спокойно предаваться аркадным радостям. На протяжении n-числа миссий (точную цифру разработчики называть отказываются по неизвестным причинам) игроки встретят на поле боя 5 рас, речь о которых шла выше. Каждая из них обладает

уникальным оружием и тактикой ведения боя, поэтому от пилотов в обязательном порядке потребуются ловкие пальцы, дабы они могли без усталости жать на гашетку "мыши", и мощные мышцы предплечья, чтобы гонять своего грызуна по настольному ковру. Впрочем, настоящие профессионалы наверняка предпочтут использовать в качестве средства управления истребителем штурвал настоящей боевой машины.

В любом случае справиться с противниками будет непросто. По словам разработчиков, AI вражеских персонажей настолько высок, что им пришлось буквально сдерживать уровень развития способностей Форгаллов. Но гнусные агрессоры наотрез отказались выполнять предписания руководства Rayland Interactive. Поэтому в итоге на них махнули рукой, пнули ногой и разрешили действовать как им захочется, но в рамках приличия. Таким образом, в **Big Bang** поведение врагов будет определяться тактикой боя самого игрока, скоростью его летательного аппарата, наконец, тем оружием, которым станет располагать боец Альянса.

Чтобы слегка облегчить жизнь пилотов, разработчики планируют включить в игру систему бонусов. Заключается она будет в том, что в зависимости от того, насколько успешно бойцы действуют в вакууме боя, станет изменяться численность противников, а также количество

и качество полезных предметов, болтающихся поблизости. Соответственно, все оружие и броня, которые только существуют в игре, можно собрать лишь внимательно глядя по сторонам и вовремя отгоняя от заветных контейнеров пионеров-мародеров. Рассказывая о том, как создавалась Бонус-система, один из сотрудников Rayland Interactive пожаловался на то, что руководство заставляло играть его на одних и тех уровнях десятки тысяч раз, пытаясь выяснить, где лучше всего спрятать запасы оружия, а где просто необходимо установить станции по продаже космического пива.

НЕТУ БОЛЬШЕЙ РАДОСТИ, ЧЕМ ДЕЛАТЬ ЛЮДЯМ ГАДОСТИ

Подтверждением истинности этого мудрого изречения может служить немиссия популярности многопользовательских игр. Уничтожение себе подобных в кибер-пространстве стало таким важным занятием для огромного числа людей, что без поддержки многопользовательского режима action-игра может рассчитывать на популярность лишь среди отшельников, живущих на заброшенных полярных станциях и в африканских джунглях, куда не дотягиваются шнуровые кабели Internet. Чтобы избежать подобной участи для своего проекта, руководство Rayland Interactive еще на первых этапах разработки объявило, что компания подготовит 8 специальных уровней, предназначенных для Deathmatch'a, на которых смогут померяться силами или чем-нибудь еще, чем подскажет душа, сразу восемь бойцов. По мнению разработчиков, для игр подобного жанра этого более чем достаточно.

Не претендуя на содержание глобальных идей, не вопя на каждом углу о революции в жанре (это делается в офисе фирмы), Rayland Interactive просто создает игру, которая вне всякого сомнения привлечет к себе внимание. Ведь **Big Bang** имеет все шансы на успех, что логически следует из отсутствия таковых на провал.

СИ PREVIEW



KINGDOM UNDER FIRE

Медленно, скрипуче, с неохотой начинает раскручиваться колесо жанра RTS. После тотального забвения, в коем он пребывал в течение последних пары лет, пришел черед возрождения, и Kingdom Under Fire — первая ласточка сего знаменательного периода. Встречаем!

Сергей Дрегалин

Возьму на себя смелость назвать Kingdom Under Fire стратегией реального времени нового поколения. Второго потока, если желаете. Игра настолько нетипична для линии Warcraft & Co, что назвать ее "еще одной" просто невозможно. Конечно, кое-что от знаменитых столпов в ней явно чувствуется, но в целом Kingdom Under Fire не принадлежит

к числу тех RTS, от которых многих начинало поташнивать два года назад. Тут есть концепция, понимаете ли...

Поехали по порядку. Первоосновой Kingdom Under Fire является довольно типичная для стратегий схема — две расы, на дух не переносящие друг друга, оказались в пределах конечного пространства. Следовательно, от малейшей искры грозит разгореться вселенский пожар войны. С одной стороны выступают Светлые Силы, к стану которых принадлежат люди и эльфы, а с другой нападают Темные Силы в составе рас орков и огров. Оригинальности завязки — ноль, поэтому ее не обсуждаем.

Глобальная баталия растянется на четыре десятка миссий — по двадцать за каждую сторону. Прошу заметить, что не за каждую расу, а именно за сторону, т.е. за Темных или за Светлых. И еще немного арифметики — в игре будет доступно семьдесят видов юнитов, т.е. по тридцать пять на брата. Это, образно говоря, основное наполнение игры, которое не требует комментариев или дополнений. Но помимо "основного теста" есть и пикантная начинка, коей просто необходимо уделить особенное внимание. Вот о ней-то и поговорим.

Итак, прежде всего Kingdom Under Fire интересна наличием семи Героев, или, как их еще называют, Хок Knights. Герои — это уникальные юниты, которые обладают несоизмеримо большими возможностями, нежели обычные рядовые воины. Роль Героев в Kingdom Under Fire сродни роли монахов из Total Annihilation: Kingdoms, т.е. один-единственный Герой может легко изменить исход всего сражения. Ничего удивительного в такой сверхсиле Героев нет, так как согласно сюжету все они являются апостолами древних богов.

Вас не настораживает, что число Героев именно семь? Согласитесь, это несколько подозрительно, так как поделить их поровну между двумя враждующими лагерями без увечий для самих Героев не получается. Но на самом деле все решается весьма изящно — три Героя (Keithr,

Curian Rechert и Moon Light) сражаются на стороне сил Света, три — на стороне Темных сил (Rick Blood, Likuku и Armarua), а оставшийся герой (Richter Roxenheim) занимает нейтральную политическую позицию. Точнее, он заинтересован в альянсе сил Света и Тьмы, преследуя какие-то свои тайные цели.

Каждый из семерки Героев обладает не только полноценной предысторией, но и множеством характеристик, которые, естественно, будут потихоньку, от миссии к миссии, становиться все круче и круче. Больше того (внимание!), в Kingdom Under Fire предусмотрены специальные солнечные миссии для каждого из героев. И знаете, на что они будут похожи? На несколько упрощенный, но не менее динамичный сплав из Diablo и Аллодов (с уклоном в первое)! Смысл солнечных миссий заключается в отыскании ценных предметов и повышении характеристик соответствующего Героя. При этом можно не только заниматься складированием найденных трофеев в походную сумку, но и менять оружие героя! Как вам такой интересный реверанс?

Технологически Kingdom Under Fire не является откровением — движок игры полностью двумерный, т.е. спрайтовый. Но зато как все лихо прорисовано и анимировано — одной только анимации в Kingdom Under Fire набралось на 120 тысяч кадров! Да, отсутствует возможность манипуляций с камерой, но зато все картинки ювелирно аккуратны. Плюс к этому поддерживается динамическое освещение, так что взгляд будет нежно обласкан. Шут с ним, с 3D...

Теперь о главной притче, об искусственном интеллекте. Разработчики пошли немного необычным путем, идеология которого заключается в следующем. Представьте себе очень интеллектуальный юнит, который умеет приме-

нять несколько видов атак, эффективно организует нападение, с умом уходит в защиту и т.д. Условно примем, что интеллект такого юнита равен 100%. А теперь установим этот показатель на минимум и заставим его повышаться по мере накопления боевого опыта. Уловили смысл идеи? Поэтому и полу-

Платформа: PC

Жанр: RTS/action/RPG

Разработчик: Phantagram

Издатель: Gathering of Developers

Онлайн: <http://www.Kingdomunderfire.com>

Требование к компьютеру: PII-233, 64Mb RAM

Дата выхода: первый квартал 2000 года

чается, что чем больше шрамов на теле воина, тем больше опасен он во время сражения и тем меньше для него шанс попасть на просторы Валгаллы.

Еще одно появление AI, пускай отчасти косвенное, — это формации войск, коих будет шесть разновидностей. Например, одна из формаций позволяет расположить вокруг лидера и лучников хорошо защищенных сильных пеших воинов, а потом двинуть всю эту армию с сохранением боевого порядка на врага. Вроде бы мелочь, а как ее не достает во многих стратегических играх!

Другой интересный факт — комбинированные команды. В качестве примера можно привести способность телепортации для Curian Rechert. Если отдать ему комплексный приказ "Атаковать и Телепортироваться", то Curian немедленно окажется перед врагом и нападет на него. Возможны и другие комбинации для каждой из способностей.

Экономическая часть Kingdom Under Fire комфортно расположилась на трех китах: золоте, железе и мане. Презренный металл необходим для рекрутирования подразделений, железо — для создания зданий и их усовершенствования, ну а мана, как не сложно догадаться, — для применения магических спеллов. Все эти ресурсы будут ограничены, так что борьба за месторождения будет более чем актуальна.

Про что еще я не сказал? Конечно, про многопользовательский режим. Multiplayer предусмотрен в полном объеме и даже более. Под "даже более" понимается специальный режим дуэли героев (Hero Deathmatch), т.е. схватки в стиле все того же Diablo. Помимо него будет еще три режима — "чистый" стратегический режим (Strategy), стратегический режим только для Героев (Hero Strategy) и ролевой режим (Hero RPG). Вот скажите теперь, много ли стратегических игр может похвастаться таким набором multiplayer-режимов?..

Подбиваем итоги. Kingdom Under Fire — проект, несомненно, сильный и интересный. Пусть он внешне напоминает RTS двухлетней давности, но внутри таится совершенно новая и, не побоюсь этого слова, полностью оригинальная игровая механика. Очень вероятно, что она окажется занятой и привлекательной.

...Пресловутый "бум RTS" давно миновал. Соскучились мы по стратегиям, ой как соскучились!

CM **PREVIEW**



THRONE OF DARKNESS



Платформа: PC
Жанр: Action/RPG
Издатель: Sierra Studios
Разработчик: Click Entertainment
Онлайн: <http://www.sierragames.com>
Требование к компьютеру: PII-233, 32Mb RAM
Количество игроков/Сеть/Интернет: LAN, TCP/IP — до 5 игроков
Дата выхода: второй квартал 2000 года



Сергей Дрегалкин

Чтобы было проще рассказать о том, что представляет собой Throne of Darkness, давайте я познакомлю вас с теми, кто трудится над этой игрой. Итак, команда разработчиков включает в себя выходцев из помпезной Blizzard Entertainment, причем из числа тех, кто принимал участие в работе над Diablo. Этим все сказано. Помимо вышеуказанной сладкой парочки, на данный момент над проектом трудятся экс-участники Activision, Psygnosis и Radical Entertainment.

Вырвавшись на вольный воздух из-под уютного крыла могучих контор, ребята организовали собственное бунгало под именем Click Entertainment и начали работу над игрой, которую можно назвать "Diablo на восточный лад". Или самурайский Diablo — кому как нравится. Японская стилистика — несомненный плюс игры. Я помню только один "восточный" клон Diablo, который назывался Legend of the Five Rings: Ronin Captions, но который ушел в тень, так и не появившись на свет. Поэтому Throne of Darkness уже по определению уникален.

Сюжет игры в двух словах таков — Темный Самурай, чья цитадель находится на самой вершине огромной горы, поднял армию нежити и повел ее в бой против четырех замков, расположенных в низине. После грандиозной битвы, где победу, разумеется, одержал Темный Самурай, в каждом из замков уцелело лишь по воюводу и по семь преданных самураев. Вот такое удачное совпадение. В начале игры предлагается выбрать кого-то из этой четверки — и вперед к вершинам, за сладкой мстостью.

В этой незатейливой предыстории есть одна очень любопытная деталь. Вы командуете не одним самураем, а целым отрядом из семи узкоглазых воинов. Сей факт отражен и в том, как называют игру сами разработчики: "team-based", т.е. игра, основанная на командных действиях. Каждый из семи подданных имеет несколько вариаций архетипов — это может быть могучий воин, незаметный ниндзя, хладнокровный стрелок, виртуозный фехтовальщик или мужественный предводитель. При этом возможно непосредственно командовать четырьмя (или менее) воинами, в то время как оставшиеся три будут действовать согласно предписаниям искусственного интеллекта. Все команды отдаются с помощью вызываемых меню, причем у каждого воина набор команд будет уникальным. Например, предводитель может дать приказ занять всем ту или иную боевую формацию.

Противники в Throne of Darkness должны вести себя достаточно жизненно. Понятно, что старые стандарты Diablo, заставляющие монстров тупо наступать из темноты подобно баранам, раздраженным новыми воротами, сейчас уже не прокатят. Поэтому поведение противников в Throne of Darkness будет более реалистичным, а следовательно, и во сто крат более сложным. Особенно это касается боссов или просто противников высокого

ранга, которые могут командовать супостатами рангом ниже.

Движок игры технологически полностью идентичен движку Diablo — те же спрайты и те же тай-

лы. Но визуально пока похвастаться Throne of Darkness нечем — все скриншоты очень примитивны, антураж просто убог в своем однообразии... Отсутствуют тени от предметов интерьера, динамического освещения не видно, не обнародовано даже намеков на интерфейс. В общем, по этой части игре еще предстоит серьезный процесс доработки. Тем более, что заявлена поддержка 3D акселераторов для эффектов освещения и прозрачности (Diablo 2 икнулось).

Вероятно, низкие темпы работы и не слишком внушительные достижения по части графики стали причиной прекращения финансирования проекта со стороны Accliam Entertainment (первоначальный издатель) и последующего расторжения контракта. Но, ничуть не растерявшись, выходцы из Blizzard нашли себе нового издателя — Sierra Studios. Наверняка все эти передержки происходят не от хорошей жизни, поэтому следует предположить, что проект не появится к назначенному сроку (второй квартал 2000 года). Да и скудность материалов хорошо подтверждает этот факт — даже на официальном сайте Click Entertainment (www.clickent.com) выложена лишь биография двух ключевых участников проекта. И ни слова об игре! Ах да, чуть не забыл — там еще наличествует ссылка на официальный сайт Blizzard...

Впрочем, давайте не будем заканчивать этот миниобзор на такой грустной ноте. Приведу напоследок довольно интересную особенность игры, которая проявляет себя после полного прохождения одиночного режима. Захватив Трон Тьмы, т.е. решительно скинув с него бывшего Темного Самурая, главный герой... сам становится таким же Темным Самураем! И после этого в игре появляется

новая разновидность многопользовательской игры — защита собственного трона от атак других благородных самураев. Как сказал президент Click Entertainment, "тем самым мы хотели размыть грань между одиночным и многопользовательским режимами игры". Размыли, не сомневайтесь.



СИ PREVIEW

Платформа: PC
Жанр: Action
Разработчик: Human Head Studios/Epic Games
Издатель: Gathering of Developers
Онлайн: <http://www.humanhead.com>
Дата выхода: лето 2000

RUNE

А

Олег Коровин

знаете ли вы, что викинги на самом деле не носили рогатых шлемы и что миф об этом является всего лишь распространенным заблуждением? А знаете ли вы, почему без знания сего факта ваша жизнь протекала во мраке вплоть до этого момента? А потому, что разработчики совершенно незаслуженно обделили своим вниманием холодный и далекий Скандинавский полуостров, некогда населенный могучими мужиками в рогатых шлемах (которых они, как мы уже выяснили, не носили) — в общем, так получилась, что о викингах игр было выпущено очень мало.

А зря. Впрочем, не один я так считаю. Команда разработчиков Human Head Studios вобще сейчас трудится над игрой под названием **Rune**, которая позволит нам с головой погрузиться в мир викингов. Уже сейчас **Rune** кажется весьма многообещающим проектом. И тому есть не одна

причина. Но начну по порядку. В последнее время у многих обнаружилась прямо-таки аллергия на action-игры с видом от третьего лица. И это неудивительно: нас кормят настолько однообразными продуктами (sorry за каламбур), что ими могли пресытиться даже большие любители этого жанра. Надо было что-то менять, так как всем понятно, что просто перестать выпускать игры этого направления никто не собирается, так как раскупаются они очень даже неплохо. Просто дело в том, что "неплохо" очень многих не устраивает. И похоже, что Human Head находится в числе первых недовольных этим положением. Итак, изменить стоило прежде всего атмосферу и обстановку, чтобы игрок оказался в таком мире, где раньше никогда не был. Скандинавия — самое подходящее место. Так что «человекоголовые» ребята вооружились умными книжками и принялись за изучение истории народов севера. В игре нам предстоит перевоплотиться в молодого воина по имени Ragnar, ну а ему как викингу просто по рангу положено совершать что-нибудь героически-мужественное. Есть ли у вас сомнения, что Рагнару представится такой шанс. У него, например, такие сомнения были. Однако в один прекрасный день он узнал, что деревни, находящиеся неподалеку от его собственной, подверглись нападению и были практически полностью уничтожены, а все их жители — убиты. В общем, неважно, кто там всему этому виной, важно, что у нашего героя чешутся руки кому-нибудь что-нибудь оторвать — не будем ему мешать в столь благородном стремлении.

Итак, место действия и атмосферу изменили. Что дальше? Правильно, игровой процесс. Постоянная необходимость бегать, стрелять, нажимать на рычаги и кнопки в подобных играх многим уже порядком надоела, хотя саму по себе идею нельзя назвать плохой. Но в **Rune** все (ну или почти все) будет не так. Игровой процесс должен на 60 процентов состоять из битв, а на 40 — из того, что называется exploration. Вообще, последнее — весьма необычное явление для игр жанра action. Тем лучше для нас, погрязших в рутине игроков, тем более, что исследование окружающего мира будет динамичным и захватывающим и не выходящим за рамки жанра, а расширяющим их.

Теперь о битвах. Здесь тоже, как вы уже поняли, банальностей ждать не приходится. Дело все в том, что разработчики отказались от использования в игре дистанционного оружия! То есть не будет никаких луков, арбалетов, да и магия станет явлением весьма редким. Но зато с оружием ближнего действия разработчики себя не стесняли в выборе — они просто поместили в игру чуть

ли не все известные в то время колюще-режуще-маникюрные приспособления: кинжалы, мечи, топоры, алебарды, секиры, дубины, булавы и т.д. Кроме того врагу можно запросто наступать по морде любой подобранной вами палкой, бревном, камнем или, например, оторванной конечностью противника. Но прошу всех раскатавших губы на такой арсенал оружия закатать их обратно: герой может носить только то, с чем реально перемещаться по миру не только ползком, но и в полный рост — говоря проще, с собой можно носить только два-три вида оружия. Говоря о сражениях, нельзя не почтить память тех, с кем они будут происходить. Уже заявлено, что в

игре будут присутствовать гоблины, которым, похоже, находится место в любой мифологии, снежные мужики и бабы, а также подводные монстры. Обещают, что не только поведение монстров будет различным, но также что каждый из них будет уникален по внешнему виду. Похоже, что и в аспекте, касающемся графики, Human Head приняли самое правильное решение: **Rune** создается на движке Unreal'a. Правда, и здесь не обошлось без новаций. Движок пришлось несколько доработать, потому как почти все действие игры происходит под открытым небом (что тоже случается нечасто). Очень большое внимание разработчики уделяют анимации, для каждого персонажа заготовлена просто куча всевозможных движений, а для самого Рагнара их будет больше сотни. О многопользовательском режиме игры пока известно немного, но точно известно, что нас ожидает что-то необычное. В общем-то, это и понятно. Сетевые баталии будут проходить в режиме hand to hand, так что выработанную годами тактику ведения борьбы совершенно однозначно придется менять. Подводя итог вышесказанному, можно сказать, что **Rune** не станет революцией. Почему? Потому что в ней нет ничего революционного. Однако игра совершенно точно даст нам понять, что жанр живет и развивается, что разработчики еще могут мыслить творчески, находя новые решения в рамках старой концепции. Ну а если говорить не столь заумно, то можно утверждать, что нас ждет отличная игра!

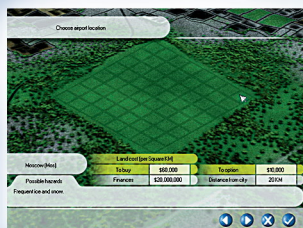
CM **PREVIEW**



Первый экономический симулятор АЭРОПОРТА



...выбор места строительства...



...покупка земли...



...заключение контракта...



...сообщение о крушении...

Аэропорт корпорация

Корпорация Аэропорт это игра, в которой игрок должен сначала выбрать место строительства, построить, и обустроить его.

В качестве главы аэропорта вам нужно думать о багаже, организации службы безопасности, о состоянии взлетно-посадочных полос, воздушных путях сообщения, циркуляции товара, закусочных и ресторанов, автомобильных парковках, об обстановке и среде и о массе других деталей, которые влияют на благополучие и развитие Аэропорта.



...вид из диспетчерской башни...



...вид от первого лица...



...авиалайнер на ВПП...



...прибытие пассажиров...



...АВТОСТОЯНКА...



...аэропорт изнутри...

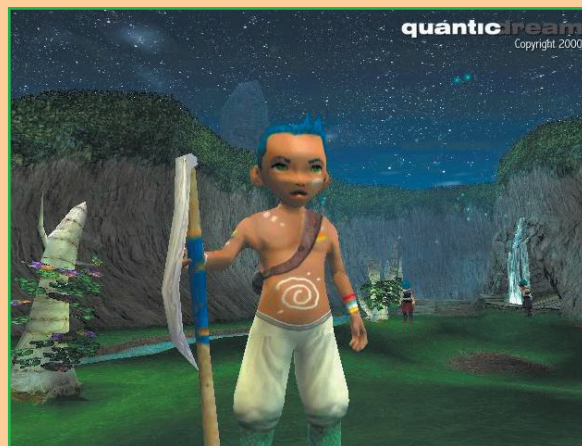
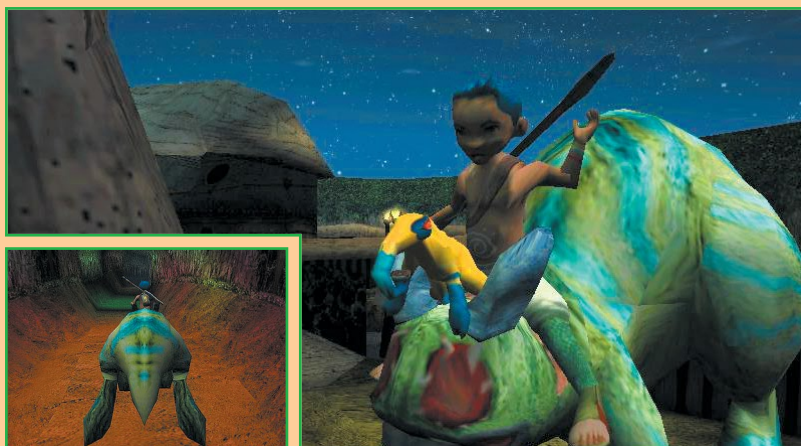
- Первый в мире экономический симулятор аэропорта
- Камеры обзора из любой точки
- Высококачественная графика
- Режим "прогулки" с камерой от первого лица. Игрок может пройтись по всем зданиям аэропорта, встретиться с работниками, пройтись по магазинам и службам аэропорта.
- Музыка и звуки, создающие реалистичную атмосферу.
- Из маленького пригородного аэропорта в международный центр.
- Построй и улучшай свой аэропорт вплоть до малейших деталей.
- Все объекты в 3D
- Выбор из 75 главных локаций, более 1200 мест полета по всему миру и работа с более чем 200 аэрокомпаниями.

TAKE 2
INTERACTIVE



Тел./Факс: (095) 111 5156, 111 5440 E-mail: buka@dol.ru
Оптовые закупки E-mail: market@buka.com

бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



Латынь из моды вышла ныне:
Так, если правду вам сказать,
Он знал довольно по-латыни,
Чтоб эпиграфы разбирать,
Потолковать об Ювенале,
В конце письма поставить vale,
Да помнил, хоть не без греха,
Из Энеиды два стиха.

А.С. Пушкин Д.С.

Платформа: PC/PlayStation2/Dreamcast
Жанр: 3D action/adventure
Разработчик: Quantic Dream
Издатель: Eidos Interactive
Онлайн: <http://www.quanticroam.com>
Дата выхода: март-апрель 2000

QUARK

Л

Вячеслав Назаров

латынь играет огромную роль в нашей жизни. И если латинским языком владеют далеко не все граждане, проживающие в настоящее время на земном шарике, то уж обыкновенный орган болтается во рту у подавляющего большинства людей. Впрочем, это не мешает, а даже помогает людям применять в повседневной жизни отдельные буквы, цифры древнего и могучего языка, а иногда и их сложные комбинации, производя на своих собеседников неизгладимые впечатления.

Это является очень важным, поскольку второй раз произвести первое впечатление удастся далеко не всем. Вообще, язык древних проник буквально во все сферы нашего бытия. Например, разработчики всевозможных программ питают страсть в зависимости от этапа разработки называть версии своих творений альфами, бетами, омегами, а иногда даже релизами. Подобную практику, кстати, можно легко перенести и на остальные темы, какие только встречаются в нашей жизни. О, на погоду! Так, в первой половине февраля к нам пришла альфа-версия весны, которая вскоре сменилась бета-версией. Со дня на день ждем уже полноценного релиза.

На такие филолого-лингвистические мысли меня подтолкнуло увиденное недавно название "Quark", которое получил новый проект Quantic Dream. И пусть в латинском алфавите и нет такой буквы, не говоря уже о цифрах, наверняка легендарные разработчики дали такое имя своему будущему шедевру под впечатлением от прочитанной в оригинале латинской азбуки.

Команда Quantic Dream уже успела прославиться своим проектом Omikron: The Nomad Soul, который оказался замечательным научно-фантастическим боевиком, потрясшим в прошлом году игровую мир. Но

"квантовые мечтатели не собираются останавливаться на достигнутом и не желают, словно ремесленники, работать в одном и том же жанре," — заявил на одном из митингов, посвященных реструктуризации российских долгов президент компании. Теперь разработчики решили создать игру, в которой в причудливом танце сольются в единое целое полный чудес средневеково-фэнтезийный мир и современная цивилизация, также имеющая в своем активе немало удивительных предметов, таких как, например, безалкогольное пиво, не имеющее ничего общего с целебным пивным напитком, и морские свинки, не имеющие отношения ни к свиньям, ни к морям.

Главным героем Quark'a, которому повезет попасть в столь славное местечко, станет молодое существо непонятного происхождения, но зато мужского пола. На коллегальном совещании в Quantic Dream было выбрано имя этого чуда природы — Ваки. Отважному путешественнику предстоит сломать голову носить между параллельными Вселенными, сражаясь с великим Ничто, пожирающим его родное королевство. Конечно, победить ужасного монстра в одиночку будет нелегко, а значит герою в обязательном порядке понадобятся помощники, решили разработчики.

"Мы с тобой одной крови — ты и я!" — любил говорить крокодилам лягушонок Маугли. Очень похожие слова, не исключено, что латинские, придется выучить наизусть игрокам, если они хотят долго и счастливо жить в мире Quark. Благодаря волшебным звукам Ваки сможет воспользоваться помощью своих друзей-зверей, подружек-лягушек и, если повезет, то и братАнов-тараканов. Это является очень важным, поскольку без поддержки животных пройти целым и невредимым через всю Вселенную Quark'a будет очень нелегко. Параллельно с приключениями маленького путешественника авторы игры познакомят нас с душещипательной и душекусающей историей сестры Ваки, которая,



замаскировавшись под сироту, ест не досыта, спит без просыпа... в общем, не досыпает в сыром и туманном Лондоне. Уне, так зовут сестрицу Ваки, также предстоит приподнять тяжелое, расшитое золотом и серебром покрывало тайны, которое лежит на ее Вселенной, находящейся в страшной опасности...

В новой игре от Quantic Dream используется старый движок, который был разработан для Omikron: The Nomad Soul. Разумеется, разработчики немного обновили моторчик новой игры, что позволило им говорить о том, что Quark создается с помощью "уникальных технологий, способных создать не то что фэнтези мир, но и самую натуральную Вселенную". То, что, по мнению работников Quantic Dream, является точным отражением окружающей нас с вами объективной реальности, вы можете увидеть на скриншотах, приведенных в данной статье. Стоит отметить, что это кадры только из РС-версии будущей игры. Но разработчики утверждают, что Quark на Dreamcast будет выглядеть точно так же. И я не берусь однозначно судить о том, хорошо это или плохо.

Несмотря на то, что разработчики уже называют примерные сроки выхода новой игры, они до сих пор отказываются назвать компанию, которая возьмет на себя заботы об издании Quark. И хотя известно, что обещанного ждут, как правило, года три, не меньше, будем надеяться, что мы сможем встретиться с Ваки уже через пару месяцев. Ведь тогда у несчастных параллельных Вселенных наконец-то появится шанс на выживание. Эх, что бы делали без нас компьютерные миры?..



Платформа: PC
 Жанр: автосимулятор
 Издатель: EA Sports
 Разработчик: Image Space
 Онлайн: <http://www.ea.com>
 Дата выхода: март-апрель 2000

F1 2000

Вячеслав Назаров

Во время путешествия по африканской саванне Михаэлю Шумахеру и его другу Мике (не Маусу, но Хаккинену) пришлось некоторое время жить в палаточном лагере. После очередной гулянки, на которой обсуждались результаты прошлогоднего чемпионата мира, Шумахер, почувствовав, что в его портвейне крови становится все меньше и меньше, решил прогуляться под ласковой африканской Луной.

Спустя несколько часов Хаккинен, забеспокоившись, куда пропал его собутыльник, отправился на поиски непутевого Михаэля. Но едва выйдя за порог, если пороги вообще предусмотрены конструкцией этих туристских домиков, горячий финский парень увидел замечательную картину: отважный гонщик Шумахер бегал вокруг палатки, а за ним по пятам гнался огромный лев африканской наружности.

— Шумми, лев уже близко! — завопил чемпион Хаккинен.

— Спокойно, Микка! Он отстает от меня на два круга, — на бегу бросил товарищу великий автогонщик.

По этой типичной истории легко можно судить об обычаях и нравах, царящих среди гонщиков с большой буквы F и не менее огромной цифры 1. Этим смелым парням и беда — не беда, озаряют им путь лучи славы всегда. Все, что им нужно для счастья — жить миром скорости и борьбы, жить по формуле №1.

А что делать всем остальным, в чьей крови кипит масло Shell, а вместо сердца — пламенный мотор Ferrari? В частности, нам, в чьей стране единственным официальным видом автоспорта являются гонки по бездорожью (дорог все равно ведь нет)? Правильно — ждать выхода новой игры от EA Sports, которая уже обзавелась своим именем F1 2000.

ЧИСТОТА—ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ

А если помимо чистоты физической живой организм может похвастаться еще и чистотой совести (и не важно, что это лишь благодаря тому, что ею не пользуются), то долгая и счастливая жизнь ему обеспечена. По этой причине будущее EA Sports представляется исключительно светлым и радостным. Ведь для F1 2000 компания уже честно выкупила целый пакет лицензий. В результате мы сможем встретить в игре реально существующих пилотов, команды и целые автоконюшни, эмблемы и символику гоночного мира и даже (sic!) рекламу, которая присутствует на телах автомобилей и гонщиков. Разумеется, сделано это не просто так, а с единственной целью — сверхточно отразить реальный мир F1. Разработчики хотят создать такую игру, в которой можно будет жить во время очередного сезона гонок Формулы 1, одновременно наблюдая за тем, как он проходит в реальной жизни.

Благодаря этому все желающие получают уникальную возможность внести собственные коррективы в результаты столь серьезных соревнований.

ДЕТАЛИЗАЦИЯ НА 2000 БАЛЛОВ

Готовясь выпустить последнюю в тысячелетии игру, посвященную гонкам F1, разработчики уделяют самое пристальное внимание ее графической реализации. С этой точки зрения новое тво-



рение, выходящее под знаком EA Sports, выглядит безукоризненно. Данное высказывание относится как к трассам, на которых будут происходить заезды, так и к болидам, участвующим в чемпионатах. Все трассы, где станет вестись борьба за титул Чемпиона 2000, смоделированы в F1 2000 с точностью до сантиметров. Для этого разработчики использовали материалы, предоставленные им организаторами соревнований, что позволило воссоздать в игре практически все особенности каждого трека.

С не меньшим усердием ребята из Image Space подошли и к созданию моделей болидов. Число полигонов, из которых будут состоять шедевры автомобилестроения, превышает 1200 штук. Разумеется, в расчете на одну машину, а не на все команды. При этом нам обещают, что в игре найдут свое отражение все уникальные боевые расцветки автомобилей, шлемов и костюмов пилотов. Однако движок F1 2000 сможет на высоком уровне реализовать не только внешний облик трасс и участников состязаний. Зеркала с возможностью масштабирования изображения позволят наблюдать за разворачивающимися событиями, не упуская из виду никаких деталей. Конечно, помимо автозеркал в игре встретит-



ся также масса других зеркальных и прозрачных поверхностей, которые дадут возможность движку показывать все, на что он способен.

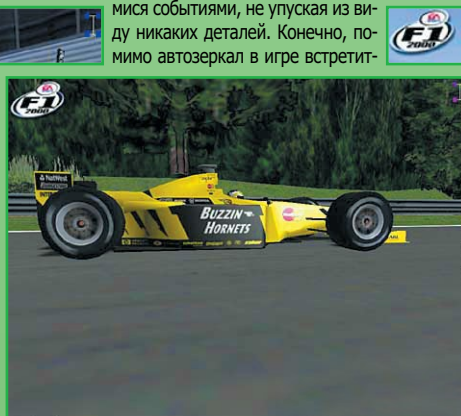
Наблюдать за разворачивающимися баталиями мы сможем с помощью виртуальной камеры. Она будет демонстрировать нам происходящие на трассе события в телевизионном стиле или из одной из 16 точек обзора, располагающихся внутри или снаружи болида.

2000% РЕАЛЬНОСТИ

Готовящаяся F1 2000 предназначена в первую очередь для настоящих знатоков и любителей автомобильного спорта. Неспроста разработчики требуют, чтобы их детище называли "автосимулятором на 2000%". При этом они приложили все усилия для того, чтобы не отпугнуть от игры новичков. Для этого была создана система помощи, которая позволит неопытным пилотам настроить болид в соответствии с собственными требованиями. Ведь, согласитесь, обидно будет потерять гениального пилота в лице Василия Пупкина из Урюпинска только из-за того, что он не сможет отличить переднюю подвеску от задней выхлопной трубы. Впрочем, профессионалы также найдут в F1 2000 все, что они только могут пожелать от симулятора автомобильной реальности. Возможности модификаций автомобилей в игре практически не ограничены.

...Чемпионат мира по автогонкам в классе F1 не за горами, а уже за каким-то пригорком. Все, что нам теперь остается — чуть-чуть подождать. И уже скоро среди Шумахеров, Ирвайнов и Барикелл в турнирных таблицах станут сиять наши имена.

СМ PREVIEW



TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS

Как такие игры, как Tenchu, попадают на полки магазинов, мне лично непонятно. В принципе, ничего особенно плохого в них нет, кроме того, что в них вам приходится зарабатывать себе на жизнь убийством ни в чем не повинных людей. Причем убивать их вам придется самым жестоким образом, показанным добрыми разработчиками настолько реалистично, насколько это только возможно.

Борис Романов

Слава Богу, **Tenchu 2: Birth of the Assassins** выходит пока лишь только для оригинальной PlayStation, а не для супернавороченной PlayStation 2, для которой она была изначально объявлена (на PS2 выйдет уже **Tenchu 3** от совершенно иной команды разработчиков). Иначе эту бы игру не просто запретили, а сожгли на костре. А так, на обычной PlayStation, на которой, по идее, просто невозможно показать реалистичную графику, пока еще можно выпустить, наверное, самую жуткую, кровавую и жестокую игру всех времен и народов.

На самом деле, вот уже на протяжении двух лет с момента выхода первой части скандально известной "детской игрушки для приставки" по имени **Tenchu**, я все еще не могу отойти от того шока, который испытал при знакомстве с ней. Все дело в том, что до ее выхода в свет я даже не мог и предположить, что кто-нибудь осмелится пролить в приставочной игре столько реалистичной крови или позволит игроку убивать своих жертв такими коварными способами. Если кто запоминать, то я напомним. В **Tenchu** мы выступали в роли ниндзя, у которого на роду было написано убивать. Ну работа у него такая и все тут. К чести разработчиков стоит отметить, что в своей первой игре они не приветствовали массовое убийство мирных жителей, населявших те несколько средневековых японских деревень, которые, наряду с прочими уровнями, приходилось "защищать". Тем не менее, без последнего прохождения игры сильно усложня-

лось, и нам просто приходилось тихонечко подходить сзади к какой-нибудь милой старушке и перерезать ей горло. Ужас и кошмар!

Так вот, выпустив в свет сборник дополнительных уровней для своей немного недоделанной с точки зрения игрового процесса игры, команда разработчиков Acquire наконец-то решила выпустить ее полноценное продолжение, благо продажи их первого, так сказать, шедевра были на довольно высоком для такой игры уровне.

Действие же **Tenchu 2: Birth of the Assassins**, как это стало теперь модно, будет происходить не после, а до событий, произошедших в оригинале. Итак, три молодых ниндзя (двое из которых участвовали в первой игре) были наняты своим хозяином для уничтожения кучки предателей, которые, ко всему прочему, сумели спереть у него (то есть у хозяина) очень нужный меч. А это значит, что нам опять придется прятаться по углам, красться по темным переулкам и стараться никому не попасться на глаза. Но если методы работы у наших героев во второй части игры не улучшатся, то вот сами задания претерпят целый ряд изменений. Во-первых, они будут более сложными и многоступенчатыми, а во-вторых, более разнообразными. Для примера, Acquire собирается заставить нас отбить вражеское нападение на свою "базу", заняться охраной замка своего господина или попытаться заняться разведывательной деятельностью или банальной слежкой.

Вместе с новыми типами миссий в игру будут добавлены новые типы, если так можно выразиться, оружия. К уже

Платформа: PlayStation
Жанр: action
Разработчик: Acquire
Издатель: Activision/Sony Music
Онлайн: www.activision.com
Дата выхода: лето 2000

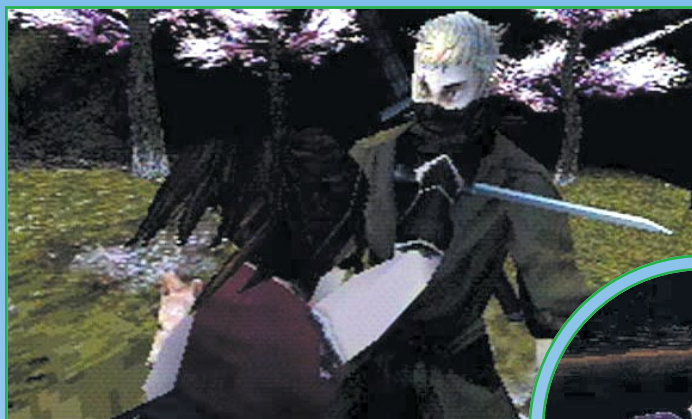


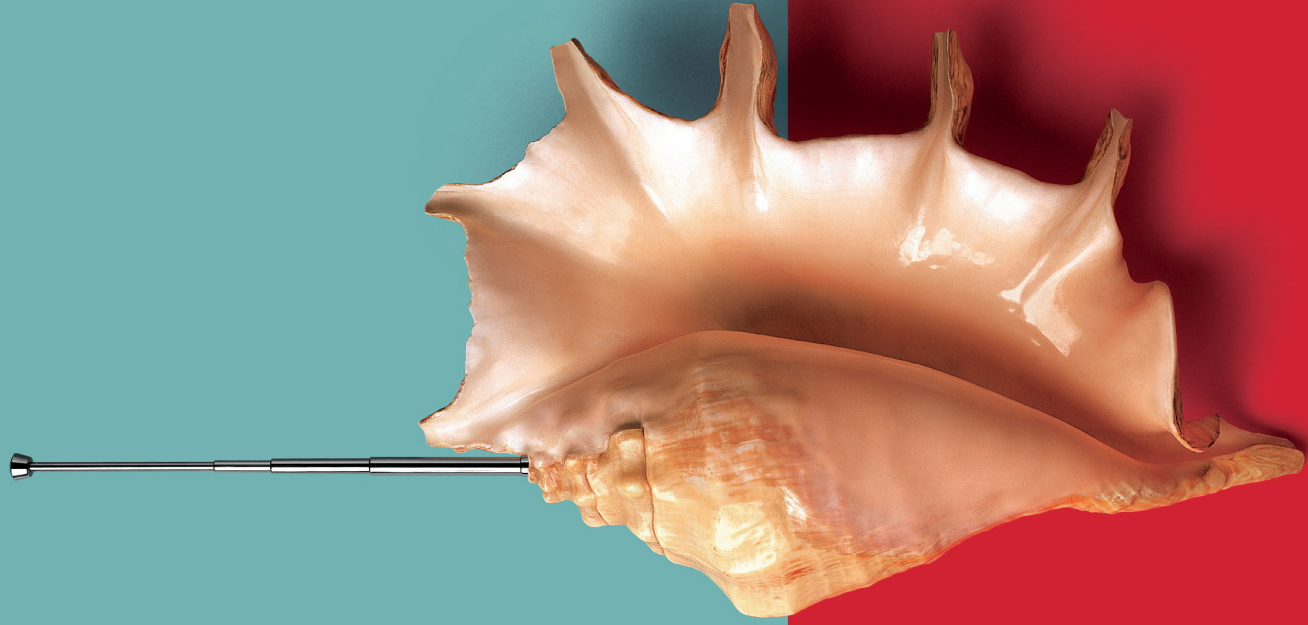
привычным ядам, "звездочкам" и прочим реалистичным прибамбасам присоединится также магия. В **Tenchu 2: Birth of the Assassins** вы сможете не только стать, как настоящий ниндзя, абсолютно невидимым. Кроме этого нам позволят даже покидать во врагов файерболлами, что, на самом деле, меня пока немного настораживает, но это уже мелочи.

Ничего не говоря об улучшении работы камеры, разработчики пообещали нам добавить к арсеналу движений героев возможность плавать и устанавливать ловушки. Но самое главное — в игре появится ИСТОРИЯ, которую нам расскажут по последней моде, а именно с помощью видеовставок на "движке".

Графически игра, безусловно, будет выглядеть несколько лучше, чем ее предшественница, однако ждать ее полного перерождения нам явно пока не стоит. Но этого мы от **Tenchu** пока не требуем. Хорошо бы просто получить от нее удовольствие, а не только шок, а остальное приложится.

СИПРЕVIEW





ФОТОГРАФ: К. ПОПОВ

106.8 FM

радио

Булун-Булун

2000

А Б В Г Д Е Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ё Ђ Ѓ Ѕ Ї

DIVINITY: *THE SWORD OF LIES*



Сергей Дрегалов

Очинно мне понравился пресс-релиз создателей игры. Очинно. Это же надо — клепать стопроцентный клон Diablo и ни разу не упомянуть оригинал! Молодцы, ребята, нечего конкурента продвигать! И вообще, интересна форма подачи материала, которую вкратце можно сформулировать так — “это не Diablo, потому что...”. Только без употребления названия конкурента, которое для многих разработчиков стало костью в горле. Что же, давайте и мы с вами построим наш разговор таким же образом и начнем его с того, что это все же не (зачеркнуто), потому что...

Платформа: PC
Жанр: Action/RPG
Разработчик: Larian Studios
Издатель: Larian Studios
Онлайн: http://www.larian.com/Site/projectc_pages/news.html
Дата выхода: осень 2000 года
Альтернатива: Diablo

Небольшая команда разработчиков Larian Studios, которая, кстати, наполовину состоит из наших соотечественников, около года назад начала работу над проектом, который с легкой руки ребята назвали Project C. Видимо, чтобы никто не догадался. Не так давно рабочее название было заменено на более благозвучное — именно на то, которые вы и видите в заглавии статьи.

Действо начинается с выбора одного из четырех персонажей. Именно выбора, так как термин “генерация” здесь не в тему. Кто войдет в эту четверку — не оглашается, зато известно, что на избрание предоставят как представителей сильной половины фэнтезийного человечества, так и слабой.

Базовых характеристик у выбранного красавца (красавицы) будет не густо — ловкость, интеллект да сила. Плюс стандартная статистика в виде поинтов опыта и уровня. Но зато скиллов наобещано — не перечислить, да и сама система их развития вызывает немалый ин-

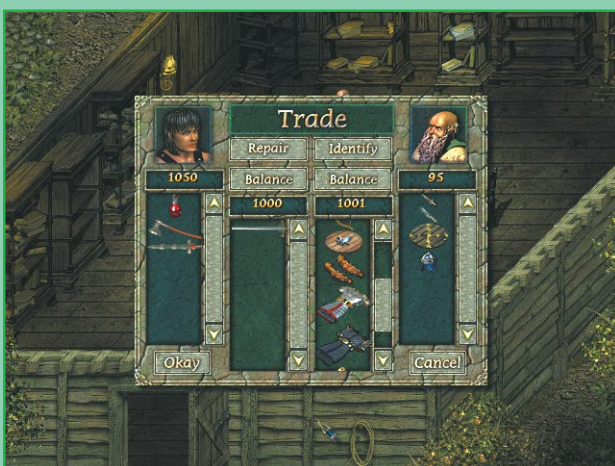
терес. Во-первых, часть скиллов может быть достигнута при определенном значении базовых характеристик. Во-вторых, нередко в обязательном порядке требуется наличие какого-то дополнительного скилла, а то и нескольких. В итоге получается весьма разветвленная и сложная древовидная структура, в которую войдут как классические скиллы а la идентификация монстра, так и экстремальная экзотика в духе “бег с двуручным оружием наперевес” (я не издеваюсь — это реальный пример).

Первоначально герой будет одинок аки перст, но в определенный момент к нему присоединятся NPC. Возможно, что кто-то из NPC сделает это добровольно, а кого-то придется завлекать звонкой монетой или еще чем-нибудь. Но в любом случае получить полное управление над таким NPC не получится — он будет чеховить за главного героя по собственному усмотрению и исключительно в рамках способностей своего AI.

К слову об AI, о нем, бесценном. Искусственный интеллект прорабатывается в четырех направлениях: дей-

ствия в одиночку в мирное время, действия группой в мирное время и еще два аналогичных режима, только под звуки боевого набата. Как это работает? Извольте пример. Пусть герой подступил к подземелью, которое патрулирует группа скелетов (мирный групповой AI). Один из охранников заметил ничего не подозревающего героя и стремглав побежал с важным донесением (мирный одиночный AI). Посовещавшись, нечисть решила убрать подальше хлеб да соль и засела в засаде... А дальше? А дальше, как только герой без малейшей крамольной мысли вошел в лабиринт, то его немедленно окружили на редкость интеллектуальные скелеты. Причем те, что спереди, стараются держать приличную дистанцию, дабы не отвесть стального меча или самшитового посоха главного героя. Зато те, что с тыла, нападают без зазрения совести. Как только взбешенный персонаж развернется на 180 градусов, то боевая ситуация сделает точно такой же реверанс — атакующие станут отступать, а отступающие — нападать (совместная работа одиночного и группового боевого AI).





му размаху будут порхать птички-бачки, по ночам — будут орать дурной совы, а хищные звери периодически станут избирать своей добычей не только аппетитного главного героя, но и обычных животных.

Чтобы всю эту красоту оценить в полном объеме, виртуальную камеру приблизили примерно раза в полтора ближе, нежели в... кхм... нежели в аналогичных играх. Движок игры полностью спайтовый с опциональной поддержкой MMX и 3D ускорителей для оптимизации эффектов смещенного цветового освещения и теней. По первому впечатлению скриншоты выглядят очень симпатично, хотя и несколько блекло и чуть серовато — не хватает ярких красок, которыми, например, пестрил Revenant. Но, как подчеркивают сами разработчики, не забывайте, что игра еще в процессе создания, и графическая часть еще далека от завершения.

Стандартные приемы с изменением внешнего вида героя при смене предметов экипировки (кирасы, шлема и защиты ног) и оружия будут реализованы в полном объеме. Однако не забывайте, что все персонажи спайтовые, поэтому число вариаций все же будет существенно ограничено.

Интерфейс Divinity: The Sword Of Lies позволяет не только драться, разговаривать с NPC (а диалогов, к слову, будет очень и очень много), кастовать заклинания и так далее, но и торговать с любым из персонажей, и даже обшаривать их карманы. Последнее, разумеется, может

быть чревато довольно болезненными последствиями.

На данный момент реализовано примерно два десятка заклинаний, и это число норвит с каждым днем все увеличиваться и увеличиваться. Все spell'ы учатся героем из волшебных книг, после чего прогрессируют по мере применения.

Рост уровня заклинания сопровождается не только изменением эффекта (как правило, наносимыми повреждениями и/или радиусом действия), но и визуализацией.

Помимо магии можно баловаться и с различными предметами, которые ломаются, комбинируются и чинятся. Последнее особенно актуально для оружия и брони — эти вещи починять придется часто, так как от безделья они страдать не будут. Инвентарь представлен двумя окошками — в одном отобразится герой со всеми одеждой и обувью причиндалами, а во втором — собственно походный рюкзак.

По поводу многопользовательского режима ничего определенного не известно — факт, что он будет, но вот не ясно, когда именно. Вариантов два — либо реализовать его изначально, либо отложить до выхода аддона или патча. Мерзавцы...

На этом все для первого раза. Работа над игрой должна быть окончена где-то осенью этого года (самый благоприятный случай), поэтому, скорее всего, мы еще к ней вернемся за новой порцией информации. А пока, на десерт, некоторые заключения и выводы.

Во-первых, не вызывает сомнений, что Diablo II сражен наповал не будет. Как бы не лезли из кожи вон разработчики Divinity: The Sword Of Lies, как бы не переносили сроки выхода своего демонического чада близзардовцы, все равно пальма первенства будет у сами-знаете-кого. Все просто — Blizzard есть Blizzard, и этим все сказано. Но, и это во-вторых, Divinity: The Sword Of Lies в достаточной степени отошел от пути полного подражания и слизал только самые основные идеи. Так что есть шанс получить не жалкое подобие Diablo II, а все же нечто несколько иное. За этот шанс и будем цепляться.

СН PREVIEW



Платформа: PC
 Жанр: симулятор/RPG
 Западный издатель: Electronic Arts
 Российский издатель: Softclub
 Разработчик: Maxis
 Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, Win'95
 Онлайн: www.thesims.com

SIMS

The SIMS



Когда хорошую игру долго ждешь, предвкушая все невероятные достоинства, о которых рады говорить разработчики, то после ее выхода будешь обязательно разочарован. Даже если игра действительно получилась хорошей.

Амитрий Эстрин

После сотен подобных разочарований вырабатывается своеобразный иммунитет: игры просто-напросто перестаешь ждать. Слушаешь разработчиков, ничуть не лицемеря удивляешься их словам, восхищаешься необыкновенной красоты скринами, но все это как-то даже не связываешь с будущей игрой, которая все-таки выйдет, но разочаровать уже все равно не сможет. То же у меня было с **Sims**. Я лично разговаривал с разработчиками, ВИДЕЛ собственными глазами игру до ее выхода, умом верил в то, что получится что-то совершенно из ряда вон выходящее, но в глубине души все-таки сомневался. Даже не то что бы сомневался, а просто не представлял весь этот набор features в качестве игры. Может, просто дело в бедном воображении?

Так или иначе, **Sims** вышли и, похоже, на всех произвели такое же впечатление, что и на меня. То есть впечатление игры, которую недооценивали. Это — стопроцентный хит с оттенком шедевра и некоторыми претензиями на гениальность. Кроме множества титулов и эпитетов, которыми критики успели наградить **Sims**, это еще и очень хорошая игра, которая в любом случае будет чрезвычайно популярна. Темпы продаж уже сейчас вызывают некоторое удивление, так что вполне возможно, что в скором времени игра приобретет еще и такое не самое положительное определение, как «попса». Главное то, что, скажем, год назад так говорить не решился бы никто, уж слишком призрачен был успех столь сложной, многомерной и всеохватывающей игры. В общем, если для вас все это так важно, то, по крайней мере, постарайтесь дочитать статью до конца, а потом попробуйте сделать свои выводы. Впрочем, без наличия, собственно, самой игры правильные выводы все равно будет сделать достаточно сложно.



«Американцы принимают душ три раза в день, не занимаются shoppingом в супермаркете и каждый день одеваются по-разному»
Американец.

День Первый

А городишко, надо сказать, оказался паршивым... И самое паршивое в нем — это, разумеется, мой дом (\$13,500 — прим. Ред.). Кухня, ванная комната да гостиная (она же спальня, кабинет и кладовка). Есть еще скамейка во дворе — большую часть времени сегодня провел на ней. Утром читал газету (Simcity Times — прим. Ред.) — там одни рекламные объявления. В частности предлагалась работа в качестве помощника патологоанатома. Фи... За \$150 горбатиться целый день — кому это может быть интересно?



День Второй

Сегодня ко мне пришли соседи. Лысый Боб со своей подружкой Бетти. Их улыбающиеся лица показались мне отвратительными. Я разговаривал с ними на улице — в дом пускать не хотел. Во-первых, немного стыдно за более чем скромные размеры моей конуры, во-вторых, кто их знает, этих соседей? За Бобом однако не уследил — улучив момент, лысый мерзавец ворвался в дом и первым делом устремился в туалет. От досады я что-то не то сказал Бетти, и она, кажется, обиделась. Ну и хорошо. Может, больше не придут.



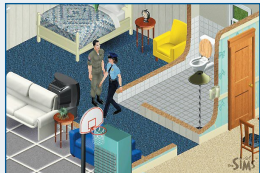
День Третий

Я немного обеспокоен. Мои скромные сбережения тают с невероятной скоростью, хотя деньги я трачу очень разумно — в основном на йогурты и чипсы. За обедом мне в голову пришла не самая лучшая идея — устроиться на работу. С расчетом на будущую зарплату купил себе телевизор (\$500 — прим. Ред.). Газету с объявлениями почтитель не успел — радовался возможностью своей покупки (fup +4 — прим. Ред.). Телевизор, правда, пришлось смотреть стоя, потому что на кресло денег не осталось, а приглашать стул из кухни было лень. Вечером звонил телефон, но, взяв трубку не успел, потому что принял душ.



День Четвертый

Какой кошмар! Оказывается, пока я спал ночью, меня обокрали! Сперли телевизор, который я купил на последние деньги! Такое случается в дешевых детективах и малобюджетных компьютерных игрушках, но ведь не в жизни! Вызвал полицию, но где там... Конечно, мне сказали, что преступника задержать не удалось — можно подумать, кому-то есть дело до моей собственности. Ладно... Весь день считал деньги и, в конце концов, выяснил, что через два дня умру с голоду. После обеда я немного поплакал — без телевизора и денег было очень тоскливо. Но к вечеру, взяв себя в руки и приняв холодный душ, я начал читать газету. На глаза попалось объявление с предложением работы в качестве младшего лаборанта на каком-то химическом предприятии. \$250 в день — это, конечно, нич-



Когда мы всей редакцией определяли жанр игры, то столкнулись с некоторыми трудностями. Лично я настаивал на симуляторе. Многие были абсолютно твердо уверены, что мы имеем дело с RPG, и аргументировали свое мнение наличием множества прокачиваемых характеристик персонажей, на которых строится игровой процесс. После длительных споров было решено, что в «шашке» было бы правильно упомянуть оба жанра. Однако я до сих пор остаюсь при своем мнении. Начнем с того, что Sims, как симулятор, обладает рядом особенностей. Основная особенность заключается в том, что это, на самом деле, ни много ни мало, а симулятор жизни. Или, точнее, симулятор образа жизни. А полностью название жанра должно звучать так: симулятор образа жизни американца со всеми вытекающими отсюда последствиями. В качестве последствий и подразумеваются все эти прокачиваемые характеристики, которые заставляют многих говорить об RPG. Конечно, если заняться демагогией, если расшифровать термин ролевой игры «как игры, в которой мы живаемся в образ главного героя», то придется принять во внимание и мнения других сотрудников редакции. Покончив с этим сложным, но принципиальным вопросом, перейдем к сути.

Итак, авторы игры самым серьезным образом упростили свою задачу. Вместо того чтобы создать полноценный симулятор жизни Homo Sapiens, они уделали внимание всего лишь среднестатистическому представителю американского социума. Он, этот представитель, живет в собственном доме, в маленьком городе, каждый день ходит на работу, питается преимущественно йогуртами, чипсами и гамбургерами, ищет себе подходящего спутника жизни, в далекой перспективе мечтает о повышении на службе и покупке плазменного телевизора, а в самой далекой — о бассейне и надстройке второго этажа. У него чрезвычайно развиты материальные потребности



при полной деградации духовных. Без лишней надобности он чрезвычайно редко покидает стены родного дома, и то лишь для того, чтобы полить цветочки или подобрать газету с газона. Все его материальные потребности понятны, логичны и легко подвергаются классификации и дальнейшей систематизации.

Этому представителю нужно кушать, мыться, писать, спать, развлекаться, общаться, наслаждаясь при этом комфортом и роскошью своего интерьера. Его жизнь сравнительно однообразна, и поэтому каждое даже самое незначительное событие воспринимается на уровне глобальных потрясений. В сущности все эти невинные факты находят свое подтверждение в «Дневнике», честно созданном на основе Sims. И, конечно, обязательно должен возникнуть глупый вопрос, почему же Maxis сделала объектом своего весьма своеобразного эксперимента именно американского человека? Чем плох, скажем, наш

соотечественник? Как выясняется, с точки зрения игры он плох сразу всем. Начнем с того, что «типичного представителя российского социума» выявить, в принципе, невозможно по целому ряду причин. И даже если вычислить такого удастся, то выяснится, что у него одинаково очень хорошо (даже слишком) развиты и материальные, и духовные потребности, при том что удовлетворить их также невозможно. Этот мифический представитель непредсказуем, чрезвычайно мало времени проводит дома, кроме того, употребляет алкогольные напитки, что делает его еще более непредсказуемым. В общем, скажем так, американец в роль «Томагочки» вписывается значительно лучше, при всем при том он остается все-таки человеком.

Однако Maxis сделала из игрушки a la Crea-tures или a la «Томагочки» игру. Это становится понятно, уже когда попадаешь в главное меню. Дело в том, что меню как такового нет. Вернее, есть, но... Короче, представьте себе маленький городок в шесть домов. В некоторых домах уже живут люди, некоторые — свободны. У вас есть выбор. Вы можете сгенерировать одного или нескольких персонажей, потом потратить \$20,000 на покупку и обустройство уже существующего дома или на строительство нового. Или вы можете играть за заранее созданную семью в заранее обустроенном доме. Весь этот сложный выбор осуществляется примитивным кликом на од-

ДОСТОИНСТВА

Высочайший уровень искусственного интеллекта и интерактивности, масса возможностей, чрезвычайно простой интерфейс.

НЕДОСТАТКИ

Отдельные ошибки в движке, некоторые детали в «симуляторе образа жизни» разработчики просто упустили из вида.

РЕЗЮМЕ

Один из тех немногих «глобальных» проектов, которые разработчики все-таки довели до конца. Если бешеная динамика в игре для вас не главное, то Sims точно придется по душе.

9.5

- 1.5 VIDEO
- 2 SOUND
- 2 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 2 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

то, но в моем положении даже эти деньги могли бы оказаться спасением. Завтра за мной должна заехать машина, и я начну новую жизнь.

День Пятый

Я проснулся ровно за час до прихода машины — в три ночи. Я хотел начать новую жизнь как настоящий американец — с душой и йогуртом, но сигнал машины застал меня в туалете. Невыспавшийся, грязный, голодный и злой, я отправился на работу. Примерно в таком же состоянии я с работы и вернулся, но теперь у меня появился начальный капитал, часть которого я мгновенно реализовал в виде трех банок йогуртов. Как все-таки хорошо, что меня не раздражает жужжание мух! Да, и кучки мусора на полу меня мало трогают — от природы я человек не брезгливый (параметр neat < 4 — прим. Ред.). Все-таки ужасно хочется спать и смотреть телевизор одновременно. Но, поскольку телевизора у меня нет, иду спать.



День Шестой

Слава Богу, сегодня я выспался и встал чуть пораньше. Вел себя почти как настоящий американец — по крайней мере, успел заехать в душ. Сигнал машины на этот раз застал меня там. Вернулся с работы я в хорошем настроении, но загаженная кухня мне его все-таки испортила. Два часа потратил на выгребание дерьма и традиционный ланч. Как все-таки скучно (маленький social и fup — прим. Ред.) жить на этом свете! Самое главное — не с кем пообщаться! Не звонить же этим кретинам — Бетти и Бобу! Ближе к вечеру купил себе магнитола (\$100 — прим. Ред.). Не телевизор, конечно, но тоже классная штука (fup +2 — прим. Ред.). Сил писать больше нет, иду спать.



День Седьмой

Интересно, когда-нибудь у меня хватит времени на завтрак? В конце концов, работать, постоянно испытывая чувство голода, я не хочу. Впрочем, даже йогурты и чипсы после работы не умиляют меня так, как раньше. Во-первых, надоело, а во-вторых, мне ужасно скучно. И постоянно работающая магнитола ничего с моим новым состоянием сделать не может. Такое ощущение как будто мне ужасно хочется с кем-нибудь поговорить (маленький social — прим. Ред.)! За неимением ничего лучшего пригласил к себе Бетти. Даже пиццу по телефону заказал (40\$ — прим. Ред.) — все-таки хочется более-менее пристойное впечатление произвести. Не йогуртами же ее угощать... В общем, с Бетти мы очень мило поболтали, и даже несмотря на то, что она спала четыре куса пиццы, а я — только два, мне стало чуть-чуть полегче. По совету соседки купил себе будильник (\$50).



День Восьмой

Будильник — отличная вещь! Разбудил меня за два часа до прихода машины, так что я успел сделать все: принять душ и съесть йогурт. Не говоря уже о туалете... Днем снова заказал пиццу и пригласил Бетти. Она, правда, пришла с этим придурочным Бобом, которого значительно больше интересовала не моя персона, а угоще-



ние и магнитола. В конце концов, он окончательно смугил меня, предложа слясть с ним какой-то странный галоп. Вынужден признать, Боб оказался достаточно милым человеком, несмотря на свои странности...

День Девятый (и Десятый)

Сегодня проснулся на лужайке, и будильник здесь совершенно не причем... Накануне ко мне заходили другие соседи — Балла и Мортимер. Оказались исключительно хорошими людьми. Наверное, я был в ударе — Мортимер смеялся каждой моей шутке. Балла вела себя более сдержанно и больше всего интересовалась моей магнитолой. Чтобы немножко расшевелить прекрасную гостью, я попытался ее обнять с самыми чистыми намерениями. Возможно, я был неправильно понят, потому что Балла меня отпихнула, а Мортимер, тот даже слегка стукнул по моей физиономии. Впрочем, через несколько минут мы с ним вновь беседовали как старые друзья. Не помню, как я оказался на лужайке, но проснулся именно на ней — судя по всему, не хватило сил добраться до кровати. Я только пришел с работы, сейчас дойду эти строки и пойду спать.



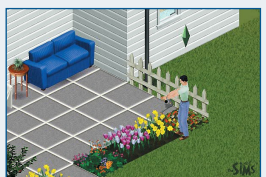
День Одиннадцатый

Выспаться мне сегодня удалось. Удалось также принять душ и позавтракать. Но меня все больше и больше раздражает моя работа. Деньги платят нормальные, но главное — абсолютно нет свободного времени. Я обедаю, мою посуду и убираюсь в доме, потом буквально несколько минут слушаю магнитола, дабы чуть-чуть поднять себе настроение. После всего этого я настолько устало, что сил моих едва хватает, чтобы принять душ и доползти до кровати. О гостях и речи быть не может, потому что на лужайке спать очень неудобно (низкий comfort — прим. Ред.). Пожалуй, стоит найти себе работу получше...



День Двенадцатый

Сегодня, когда я поливал цветы после работы, мне в голову неожиданно пришла замечательная мысль — что, если нанять садовника и домработницу? Ведь тогда у меня появится куча свободного времени. Конечно, с деньгами проблемы возникнут, но раз уж за несколько дней работы мне удалось накопить на любимый телевизор и спортивный тренажер (\$500 — прим. Ред.), то и примитивный труд работников сферы обслуживания я оплатит смогу... Сегодня очень долго смотрел телевизор, потом пригласил Бетти и Боба, потом, пребывая в чрезвычайно хорошем расположении духа, позанимался на тренажере. Правда, очень быстро устал, поэтому сейчас дописываю и иду спать.



День Тринадцатый

Черт возьми, я опоздал на работу! До сих пор не могу понять, как это получилось... Сначала я заехал покурить на кухню, потом вспомнил о домработнице, начал готовить себе завтрак — захотел в туалет, пошел в туалет — зазвонил телефон... В итоге машина уехала без меня. В результате я отделился стропил предупреждением по теле-



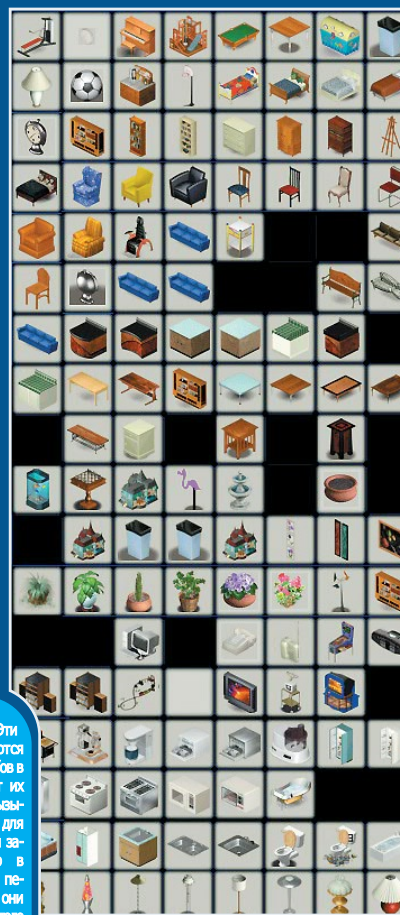
ном из домиков. Однако город — это не просто оригинальная форма мебели, это... город. Сгенерируйте нового персонажа и начните игру за другого. Не удивляйтесь, если к вам в дом позвонит этот самый новый персонаж. Если ваш герой приударит за женой соседа, а потом сделает ей предложение и получит согласие, то семья соседа лишится одного человека. Как видите, авторы игры предусмотрели даже такие достаточно сложные социально-психологические ситуации.

Генерация персонажа очень похожа на соответствующее начало игры в стандартных ролевых играх. Разве только что параметры не особенно похожи. Так, среди них присутствует характеристика аккуратности, которая, кстати, оказывает самое серьезное влияние на игровой процесс. Ну, разумеется, есть еще выбор внешности персонажа, возраста, пола и цвета кожи. На самом деле большого значения все это не имеет и несет больше эстетическую нагрузку. При большом желании вы можете собственноручно «нарисовать» свой скин, скопировав свою внешность или, скажем, внешность своего соседа. Для этого нужно всего-навсего скачать соответствующую программку с сайта <http://www.thesims.com> или заглянуть на диск «Страны Игр» этого номера.

Как водится, уже сейчас появились экспериментаторы. Эти извращенцы только и занимаются тем, что запирают несчастных sims'ов в темные и теонные чуланы, морят их там голодом, топят в бассейне, вывешивают их привидения специально для выживших членов семьи и якобы забывают выключать телевизор в спальне, что приводит к очень печальным последствиям. Зачем они этим занимаются? Просто из чистого интереса. Получая при этом плохое скрываемое удовольствие... Честно говоря, я плохо понимаю игроков, которые считают своим долгом создать семью идиотов, засунуть их в жуткую конуру и как-нибудь похуже угробить... В общем, не советую поддаваться на провокации, господа!

Строительство дома при всей своей многофункциональности отличается исключительной простотой. В строительство включена возможность высаживания кустиков и «наклеивания» обоев, не говоря уже о размещении дверей и окон, выборе типа крыши и перил для балкона на втором этаже. В общем, можно собрать практически любой дом, который вы в состоянии представить. Не думаю, что единственное ограничение (больше двух этажей строить нельзя) сможет сильно вам в этом помешать. Уже сейчас умельцы «по честному» (то есть используя только заработанные в игре деньги) собирают настоящие дворцы, призывая на помощь очевидно всю свою большую фантазию и применяя самые невероятные архитектурные решения.

После строительства дома нужно еще его и обустроить: в голых стенах нормальный американец жить не способен (у него сразу испортится настро-



ние). Здесь возможности опять-таки практически безграничны. Десятки различных, реально отличающихся друг от друга кресел, диванов, стульев, столов, тумбочек, картинок на стену и кактусов в горшках. Куча разных холодильников, телевизоров, му-

фону, так что если не считать потерянных \$250, все окончилось благополучно. Около 10 утра пришла домработница — очень симпатичная девушка. Оказалась, к сожалению, чрезвычайно неразговорчивой особой, но зато свое она знает. Пока я смотрел телевизор, она надела по-рядок везе, где только можно — даже постель убрала и душевую кабинку вымыла, чего я сделать в жизни бы не догадался. Сегодня пригласил Баллу и Мортимера. Дабы загладить давнишний инцидент, я попытался Баллу слегка испугать. В шутку, конечно. По-моему, я перестарался, потому что она жутко обиделась и вообще ушла. Зато с Мортимером мы очень мило поболтали, посмотрели телевизор, и мне удалось даже его выпроводить пораньше, так что, возможно, я теперь выплывлю.



День Четырнадцатый

С утра я действовал очень собранно — успел позавтракать, принять душ и даже чуть-чуть посмотреть телевизор, так что на работу уехал в прекрасном настроении. В полуофициальной обстановке мне, кстати, сообщили, что если и дальше я буду поддерживать свое прекрасное настроение и, соответственно, высокую работоспособность, то меня ждет повышение. В общем, кажется, жизнь моя постепенно начинает налаживаться, но... как же мне надоели эти чипсы и йогурты на обеды, ужины и, естественно, завтраки. И даже пицца, которая, кстати говоря, \$40 не стоит, меня больше не радует. Наверное, надо что-то менять. Вечером пытался пригласить Баллу, дабы объясниться с ней наедине, но она, похоже, все еще дуется на меня, и приглашение проигнорировала. Пришлось смотреть телевизор в гордом одиночестве.



День Пятнадцатый

Сегодня произошли три важных события. Одно достаточно неприятное, другое — очень приятное. О третьем чуть позже. Во-первых, пришел счет за услуги домработницы и садовника, во-вторых, меня повысили в должности. Отныне я могу вставать на час позже и буду получать \$300 в день. Часть премиальных я потратил очень разумно — купил плитку. На радостях пригласил всех своих соседей (Балла все-таки не пришла), и пока они толпились в гостиной, я начал готовить праздничный обед. Вою свою жизнь я считал себя неплохим поваром, но пока резал овощи, раза четыре порезался. Наверное, из-за этого я как-то не так включил плитку (наверняка бракованную!), и... она загорелась. Стыдно признаться, но я начал паниковать. Как ни странно, отрезвляющее на меня подействовал Боб — этот лысый уварень так махал руками и орал, что горящая плита больше не производила на меня никакого впечатления. Я даже подумал, что вместе с пожарными нужно еще санитаров вызвать. Окончилось все более-менее благополучно, однако кучка мусора на полу вместо плиты произвела на меня самое удручающее впечатление. Кроме того, я был грязный, как черт, потому что помогал клоуну в каске и желтой куртке тушить пожар. Сейчас я приду душ и лягу спать, потому что сил у меня больше нет.



День Шестнадцатый

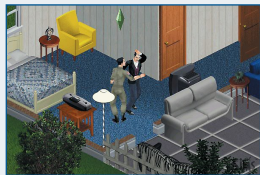
Спал я сегодня откровенно плохо. Несколько раз приходилось вставать, чтобы выключить телевизор и магнитола, потом в час ночи звонил какой-то идиот (какой — я так и не выяснил, потому что взять трубку не успел). Кроме всего прочего, я не позавтракал и на работу уехал голодным. Хорошо еще, что деньги остались. По этому случаю снова купил плитку и книжный шкаф

в комплекте с книжками (сопутствующий товар в Америке — прим. Ред.). Там, в основном, оказалась беллетристика и справочники по механике и кулинарии. Впрочем, изучать все это как следует ужасно не хотелось, потому что у меня началась депрессия, и я даже время от времени плакал. Короче, я позвонил Мортимеру, и мы с ним весь вечер смотрели телевизор и разговаривали.



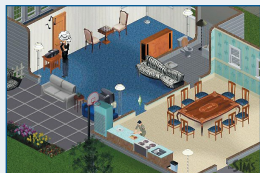
День Семнадцатый

День сегодня прошел ну очень обычно. Позавтракал, уехал на работу, пообедал, посмотрел телевизор, снова пообщался с Мортимером... Рутину, но она мне приходится по душе. Локусь спать в довольно приподнятом настроении.



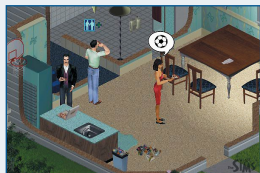
День Восемнадцатый

Отличный денек! Во-первых, сегодня я читал книжку про кулинарию. Узнал много замечательных вещей. (Оказывается, плита давеча сгорела, потому что я делал неправильно буквально все). Во-вторых, мне удалось даже немного подкачаться на спортивном тренажере. И, в-третьих, сегодня я серьезнейшим образом перестроил свой дом. Отделил спальню от гостиной. Увеличил размеры ванной комнаты. И немного обновил свой интерьер, в частности купил отличный диван и установил недорогой, но все-таки красивый камин в гостиной. С ним комната кажется намного просторнее и уютнее (room +3 — прим. Ред.). Правда, на все это у меня ушла масса времени, и с Бетти, которая завалась без приглашения, мне пообщаться не удалось, потому как очень хотелось спать.



День Девятнадцатый

Сегодня, как обычно, пригласил Мортимера, но он пришел не один, а пригласил-таки Баллу. По этому случаю я готовил праздничный обед, и за столом у нас завязался отличный разговор. На этот раз я вел себя так деликатно и предупредительно, что, похоже, даже произвел на Баллу некоторое впечатление. Не знаю, почему, но очень хочется познакомиться с ней поближе. Наверное, просто чистое любопытство.



День Двадцатый

Меня снова продвинули по службе! На радостях я купил шахматную доску и повесил в спальне зеркало. Надо же, в конце концов, всесторонне развиваясь (повышение характеристик logic и charisma — прим. Ред.). Попытался пригласить Баллу, и представьте себе, она обещала приехать! Разговаривали с ней мы очень долго, и, в конце, мне удалось даже сочинить красивый комплимент, который моя собеседница восприняла вполне

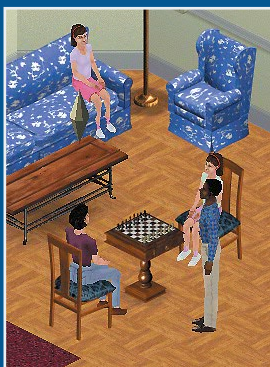


особенно просто — если уж только вы ухитритесь угробить своих «подопечных». Хотя при известной сноровке можно создать им такие условия жизни, что они безо всякого контроля с вашей стороны смогут худо-бедно просуществовать неопределенное количество времени. Когда никакой цели нет, ее нужно придумать. Можно, например, из кожи вон лезть ради покупки суперкомпьютера с соответствующей ценой. Можно попытаться сделать невероятную карьеру. Прокатать своего персонажа до максимума. Построить огромный дом. Или, к примеру, попробовать создать полноценную семью «с нуля».



зыкальных центров и светильников. Есть даже два разных унитаза, не говоря уже о прочих предметах роскоши. Все можно вертеть и устанавливать практически в любом месте. Никто, к примеру, не мешает вам вытащить диван на улицу или установить фонтан в доме. Ради объективности стоит отметить, что каждый объект (включая те же обои) стоит денег.

Итак, дом построен. Запускайте туда своих sim'ов и... начинайте играть. Как? Да как хотите. Делать можно, в принципе, все что угодно, можно также вообще ничего не делать. Тип игрового процесса идентичен SimCity 3000. Главное — то, что какая-либо конечная цель отсутствует. Выиграть невозможно. Проиграть, в принципе, тоже не



Задолго до выхода Sims меня безумно интересовало, как будет построен gameplay, с точки зрения вмешательства игрока. Каков будет уровень «послушания» персонажа? Насколько он окажется самостоятельным? В принципе, разработчикам удалось добиться необходимого баланса. Итак, sim будет слушаться любых наших приказов, если будет пребывать в самом что ни на есть хорошем настроении. Если настроение у него не очень, то часть приказов он будет игнорировать. Например, в этом случае вы не заставите его упражняться на тренажере или изучать механику. Если же вы вообще sim'a трогать не будете, то он будет делать все, что захочет сам. Но при этом с точки зрения поддержания настроения на должном уровне его линию поведения вряд ли можно будет назвать правильной. Что такое настроение в Sims? Это — система из восьми быстроменяющихся с ходом игрового времени характеристик. Это — как раз те материальные потребности, о которых мы говорили чуть выше. Захотел sim поесть — прикажите ему открыть холодильник и приготовить достойный обед. Захотел sim пописать — в туалет его ведите. Fun низкий — за телевизор сажайте. Спать хочет — укладывайте. Сам же персонаж может до удри играть на компьютере, не обращая внимания на то, что, на самом деле, ему безумно хочется жрать. Конечно, поведение sim'a во многом зависит от того, каким вы его сгенерировали в начале игры. Так, например, с высоким параметром аккуратности он всегда будет мыть руки после туалета, убирать постель и выносить мусор. В принципе, даже откровенно неряшливого персонажа можно приучить делать то же самое, хотя все равно его сущность будет лезть наружу в самых неожиданных местах.

Пожалуй, самая интересная характеристика, определяющая настроение — это social, необходимость общения с другими персонажами. Скорее всего, спустя совсем немного времени после того, как sim поселится в своем новом доме, его навещат соседи (так у них в Америке принято). Их поведение наиболее интересно, поскольку игрок их никак контролировать не может. Действи-



адекватно... Интересно, чем все это закончится?

День Двадцать Первый

Черт возьми! Ночью меня снова обокрали! И снова вораго позарился на несчастный ящик... Ладно, пускай подавится. Все равно собрался на днях купить плазменный телевизор. Сегодня был занят повсеместной установкой сигнализации (\$250 — прим. Ред.), поскольку этот беспредел начинает мне надоедать. Днем ко мне приходила Бетти, и не одна, а с пирогом собственного изготовления. Это меня так тронуло, что я даже не решился ее выгнать. Мы с ней очень мило поговорили, поиграли в шахматы, и, в конце концов, Бетти попыталась сделать мне массаж, чем безмерно меня удивила.



День Двадцать Второй

Без телевизора жить все-таки очень плохо, но на плазменный монстра накопить еще не удалось. Приходится ведь еще исправно оплачивать труд садовника и домработницы... После работы пригласил Баллу, но она обещала прийти не одна. Пришла действительно не одна, а с пирогом и Кассандрой. Насколько я понял, своей дочкой. Впрочем, она нам не мешала, тихо бродила по дому и не вступала в разговоры взрослых. С Баллой мы общались достаточно долго. В конце концов, она даже позволила себя обнять. Даже не знаю, что из всего этого выйдет.



День Двадцать Третий

Сегодня купил-таки плазменный телевизор и по этому случаю решил устроить вечеринку для друзей. Пришли, естественно, Бетти с Бобом и Балла с Мортимером. За обеденным столом завязалось роскошное общение, и я пребывал в самом приподнятом расположении духа. После обеда, правда, Боб вывалился помочь посуду и, разумеется, сломал вазу, затопив всю кухню. Надо же быть таким обалдуйем! После обеда не обошлось, к сожалению, и без неловкостей другого рода. После того как Балла решила меня обнять, Бетти влепила ей оплеуху, а Мортимер почему-то страшно на меня обиделся. Типичный провинциальный снобизм. Похоже, это была последняя вечеринка, которую я устраиваю. Раз уж никто вести себя не умеет...



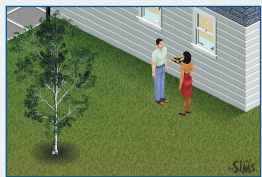
День Двадцать Четвертый

Замечательно! Сегодня ко мне в дом снова зашел какой-то тип с очевидным намерением стащить плазменный телевизор. Однако сигнализация сработала как часы, и полицейские застали негодяя на месте преступления. В результате я даже подзаработал — мне выплатили страховку и награду за поимку особо опасного рецидивиста. Сегодня я постарался обойтись без гостей — отдыхал после вчерашнего вечера. Вызвал, кстати, водопроводчика и, в принципе, замечательно провел время за телевизором и чтением интересных книжек о механике. Вечером репетировал свою речь перед зеркалом.



День Двадцать Пятый

Пожоже, дела идут очень хорошо: меня снова продвинули по службе. Если так будет продолжаться и дальше, стоит подумать о собственном бассейне... Радостное событие немного омрачил сломанный унитаз, но моих собственных знаний хватило, чтобы за полтора часа быстро его починить. Сегодня снова приходила Балла. У меня такое ощущение, что она в меня влюблена. Все время со мной заигрывала и норовила поцеловать. Кажется, в конце концов ей это удалось. Интересно, Мортимер обо всем об этом догадывается?



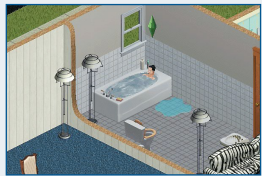
День Двадцать Шестой

День сегодня получился какой-то исключительно сумасшедший... Ради разнообразия пригласил Бетти, и, естественно, она пригласила с собой Боба. Боб на этот раз ничего ломать не стал, а тихо мирно смотрел телевизор. Зато после традиционной шахматной партии совершенно неадекватно стала вести себя Бетти. Она семь раз подряд дарила мне какую-то фигово в зеленых коробочках, а потом выпала меня из моего собственного сортира, в котором я попытался от нее скрыться. От ужина меня отвлек звонок какого-то идиота, которому непонятно что было нужно (До you Сапог? — прим. Ред.), а когда я вернулся к столу, то обнаружил, что Боб как раз доедал мою порцию. Я уже ничему не удивлюсь...



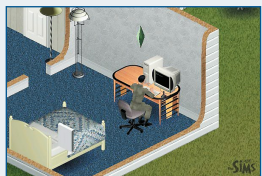
День Двадцать Седьмой

Сегодня с утра у меня было отвратительное настроение. Я не выспался, был голоден, и вместо того чтобы принять холодный душ и позавтракать, начал смотреть телевизор. В итоге чуть не опоздал на работу. После работы несколько часов сидел в ванной (которую я установил вместо душа) и до удри смотреть телевизор.



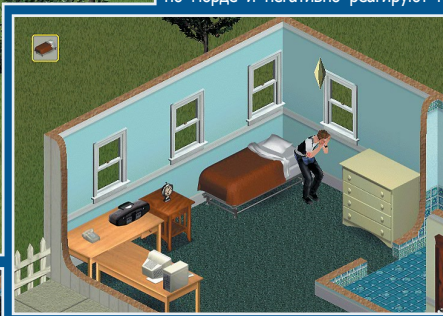
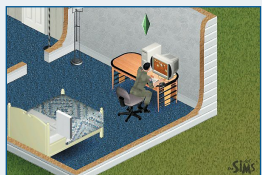
День Двадцать Восьмой

Утром мне звонили из банка — сообщили, что в результате какой-то ошибки на моем счету оказалась определенная сумма денег. Не так что бы много, но и не то что бы мало. Купил себе компьютер и часов восемь провел за ним, развлекаясь разновесными игрушками. Но поскольку боюсь, что на стуле уже больше не усну, ложусь спать.



День Двадцать Девятый

Как пришел с работы — сразу засел за компьютер. Чрезвычайно увлекательное занятие! К вечеру, однако, я начал всеерьез задумываться о странностях в своем поведении. Такое ощущение, что я превращаюсь в какой-то антисо-



дельно, «соседи» ведут себя очень самостоятельно. Достаточно с ними поздороваться, как они попрутся в дом, сожрут приготовленный обед, без разрешения залезут в сортир, а если вы последуете за ними, то наорут и выгонят. Впрочем, в этом больше стоит видеть американскую открытость и непринужденность в общении. Глупо, в конце концов, с убогой улыбкой спрашивать: «Можно у вас йогурт скушать?». И почти также глупо с лицемерной физиономией предлагать: «Угощайтесь чипсами, пожалуйста, и вообще чувствуйте себя как дома...» Надо по-другому, проще: «Захожу я как-то к Биллу, смотрю — у него на столе гамбургер лежит. Ну так я его слопал!». Все счастливы и довольны. И если не будете относиться к своим соседям с предубеждением и враждебностью, то запросто сможете сплестись с ними, сыграть в шахматы, посмотреть телевизор или побалдеть в джакузи. Система общения между тем достаточно сложна. Дело в том, что существует еще и такой параметр, как отношение sim'ов друг к другу. Ноль — нейтральное отношение. При 50 sim'ы становятся

друзьями. При 100 и стечении определенных обстоятельств могут друг друга полюбить. Когда параметр отношения выражается в отрицательных единицах, sim'ы охотно бьют друг друга по морде и негативно реагируют на

проявления симпатии. При этом реакция двух разных sim'ов с одинаковой характеристикой отношения на шутку может быть разной. С такой

развернутой и сложной системой отношения не возникает никаких заранее запрограммированных ситуаций. Все происходит так, как если бы это происходило в реальной жизни. Да и какие запрограммированные ситуации можно предусмотреть, когда в одной небольшой комнате тусуется десяток sim'ов, у каждого из которых постоянно меняются десятки характеристик, которые в свою очередь мгновенно меняют линию их поведения и смысл общения. Именно поэтому мы не можем назвать тех же соседей — NPC, поскольку они, на самом деле, вполне playable. Впрочем, NPC в игре есть: домработница, садовник, пожарный, полицейский, слесарь и работник местной пиццерии. Поговорить с ними нельзя, некоторых можно только увольнять.

Собственно, существует и еще один вид характеристик, связанных непосредственно с работой sim'ов. Так, например, для успешного продвижения по службе в той же армии требуется прокачивать mechanical, body, charisma и logic. От перевода удержусь, потому как по-русски это звучит чересчур смешно, а мы говорим о вещах серьезных. Пожалуй, общеигровую накрутку несут лишь mechanical (от нее зависит скорость починки водопроводных труб и кофеваков) и cooking (умение готовить на плите без опасности возникновения пожара).

О сложной системе искусственного ин-

ционального элемента. Не моюсь, не ем и почти не сплю, не говоря уже об общении с живыми людьми. Надо что-то менять...

День Тридцатый

Сегодня строго-настрою запретил самому себе даже подходить к компьютеру. Вместо этого пригласил Баллу. Не нравится мне ее поведение... Она самым недвусмысленным образом меня прямо-таки домогается. Причем, как приличный человек, сопротивляться я не могу. Да и странно все это как-то. Окончательно запугавшись в сложном разговоре, сделал ей предложение. Слава Богу, она отказала — могу спать спокойно.



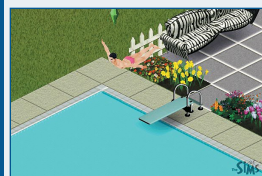
День Тридцать Первый

Из идиотского любопытства сегодня снова пригласил Баллу. Мне было чрезвычайно интересно, чем это все может закончиться. Но, если быть честным, то она вела себя более-менее равно, а вот я постоянно приставал к ней и, в конце концов, опять-таки из чистого любопытства снова сделал ей предложение. К счастью, она и на этот раз мне отказала.



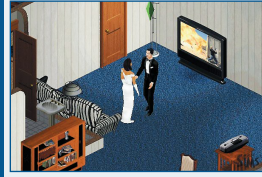
День Тридцать Второй

Сегодня решил никого не приглашать — так долго и невзрастником стать. Кстати, у меня появился бассейн — отличнейшая вещь. Сегодня поднялся нырять и получил массу удовольствия. Поменьше, правда, чем от компьютерных игр, но все-таки больше, чем от сидения за телевизором... Однако мне не дает покоя навязчивая мысль: почему Балла с таким упорством мне отказывает? Чего она, в конце концов, добивается? Надо будет все завтра выяснить.



День Тридцать Третий

Едва дождался конца работы. Дома меня, правда, ждало еще одно происшествие, которое и происшествием назвать нельзя. Позвонил Боб и угромо сказал, что он мне больше не друг. Не понимаю, что он имел в виду. Может, это как-то связано с моим дальнейшим продвижением по службе? Впрочем, долго над этим вопросом я голову себе не ломал, а быстро пригласил Баллу. Я был почти уверен, что она придет с Мортимером, который оказался бы очень не к стати, но мне повезло. В более-менее романтической обстановке в третий раз сделал ей предложение. Кажется, она согласилась. Я так до сих пор не могу разобраться, как это все так хитро получилось. Выходит, она теперь со мной жить будет? Гм... Надо будет уволить домработницу...



теллекта мы уже поговорили. Теперь следовало бы вспомнить другую игровую особенность *Sims* — высочайший уровень интерактивности. Абсолютно все, что вы видите, можно так или иначе использовать. Следовало бы говорить иначе: можно делать все. Собственно, когда я произнес эту фразу в редакции, отдельные циники попытались меня обломать. А в туалет, мол, можно сходить? Можно. А лысому по морде можно дать? Можно. А вон ту девку... Разумеется. Конечно, откровенно идиотские действия исключены. Нельзя взять гамбургер и запустить им в телевизор, нельзя спрятаться в холодильнике и нельзя накормить пуделя геранью, хотя бы потому что его нет. Но... вопрос, специально адресованный циникам: «Вы таким маразмом дома часто занимаетесь?».

Что касается объектов, то с каждым из них можно выполнить, как минимум, одно действие. На стуле

Впрочем, баги есть, и природа их очень загадочна.

Дело в том, что иногда некоторые интерактивные объекты самым неожиданным образом превращаются в не интерактивные. В моем случае это были два невинных пакетика из-под чипсов, которые sim'ом легко мысленно швырнул на пол. Ступая какое-то время я понял, что убрать их невозможно. Над пакетиками легли муми, и даже домработница в упор ничего не замечала. Свиношник, который регулярно портил настроение персонажу, — это еще полбеды. Эти пакетики приходилось обходить, на их месте нельзя было ничего поставить, и вообще все было очень плохо. Но хуже всего стало, когда я занялся надстройкой второго этажа. Как выяснилось, я не могу положить пол над вонючими пакетиками, в результате чего на втором этаже в центре бильярдной образовалась странная дыра... Может, патч поможет...

ся в играх. Больше всего удивляет, что полигональные персонажи не вызывают смеха, когда садятся на спрайтовые стулья и даже спрайтовые тарелочки носят более-менее правдоподобно. При всем при этом тормоза практически отсутствуют. Тормозит все только при скроллинге, с чем, в принципе, можно мириться. Конечно, не обошлось и без багов, но их не настолько много, чтобы испортить впечатления от игры.

Следовало бы отметить вполне изящные графические решения разработчиков. В частности, очень удобен режим исчезающих стен. В момент посещения туалета и принятия душа фигурка sim'a заиксели-



сидеть, цветы — поливать, рыбок в аквариуме — кормить, на картины — смотреть, в бассейне — плавать, в шахматы — играть и т.д. Более того, в результате каждого такого действия что-то в игре обязательно изменится. Ничто не проходит бесследно для sim'ов.

С технологической точки зрения игра вызывает если не восторг, то, по крайней мере, восхищение, что, на самом деле, одно и то же. *Sims* — игра двумерная с пререндеренными объектами-спрайтами. Фигурки персонажей зато представляют собой простенькие полигональные модели. Все это, конечно, очень обычно, но... Количество и качество анимации поразит всех, кто хоть чуть-чуть разбирает-

зована, что вызывает массу недовольства у большинства игроков. Это немножко странно, хотя и понятно. По крайней мере, позволяю себе с недовольством этого большинства не согласиться. Возможно, читателя заинтересует, как озвучены персонажи, но этого я говорить не буду. Пусть окажется сюрпризом. Относится к этому «сюрпризу» можно по-разному, но мне, например, «способ от Maxis» пришелся по душе.

Было бы даже странно подводить итоги после всего вышесказанного. *Sims* — действительно отличная игра с ог-

ромными возможностями. Коммерческий успех очевиден, но очень не хочется, чтобы творение Maxis сравнивали с *Deer Hunter*'ами и тому подобным хламом. Без лишних слов понятно, что мы имеем дело с шедевром, но... любопытны слова одного нашего сотрудника, который увидел *Sims*: «Какой кошмар! Мы дошли до того, что с восторгом наблюдаем, как кучка полигонов ходит в туалет!» Без комментариев.

СМ REVIEW



CRAZY TAXI



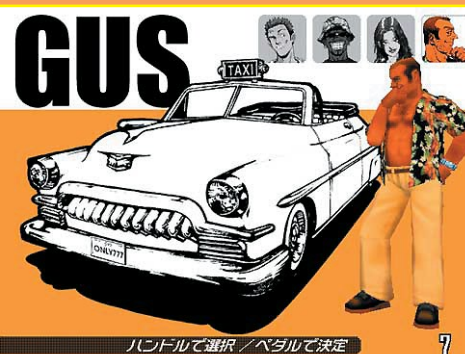
14



13



10



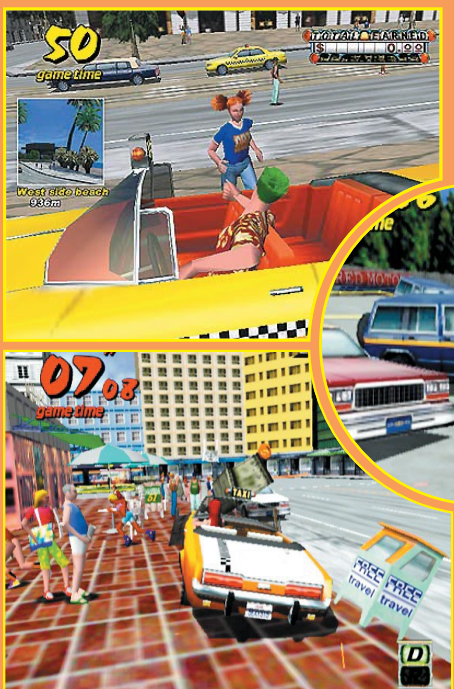
7

То, что сделала с гонками Crazy Taxi, можно было бы смело назвать революцией, если бы не одно но.

Разработанная изначально для игровых автоматов, она так и осталась после перевода на игровую приставку просто гениальной аркадной игрой, которая была создана для того, чтобы предоставить игроку максимум удовольствия за предельно короткий срок. И если в залах игровых автоматов этот принцип игрового процесса действует безотказно, то дома, сидя перед экраном телевизора, того, что имеется в Crazy Taxi, вам может и не хватить. Но то, что первые несколько

дней знакомства с ней вы проведете в полном экстазе, прославляя гениальных разработчиков, это я вам гарантирую.

Так что же такого сногсшибательного мы смогли найти в этой Crazy Taxi, которой воспевают хвалебные песни вот уже на протяжении почти целого года? Да практически все. Эта игра является тем редким случаем, когда в одном продукте смогли уживаться и потрясающая графика, и революционная концепция, и великолепный игровой процесс. Единственное, что ей не хватает, так это разнообразия, как графического, так и, к сожалению, игрового. В общем, удовольствие игрокам разработчики из Sega R&D № 3 доставлять уже научились, причем так, как многим и не снилось.



А вот растянуть его на долгие-долгие часы у них пока не получается, несмотря на все их, если так можно выразиться, старания (о них позже).

Итак, вернемся к сути нашего разговора, а именно к описанию тех причин, благодаря которым Crazy Taxi получила такое признание со стороны тех, кто когда-нибудь с ней соприкасался.

Начнем с графики. Не будет большим преувеличением сказать, что по своему виду Crazy Taxi затыкает за пояс абсолютно все вышедшие до последнего момента гонки на любой из платформ. Стоит также отметить, что этого данная игра добилась еще год назад, когда она появилась в залах игровых автоматов на аналоговой DC платформе Naomi, которую отличает от своего домашнего собрата лишь более обширный объем оперативной памяти. В ней был использован полностью трехмерный «движок», который позволил воспроизвести в игре как детализованную модель такси, в котором сидит парочка анимированных персонажей (таксист и клиент), так и целый город, заполненный пешеходами, машинами и различными интерактивными предметами. И если пешеходы (естественно, трехмерные и, что интересно, довольно детализованные) большую часть времени проводят в неподвижном ожидании такси, которое изредка прерывается их массовым побегом из-под колес последнего, то про машины подобного не скажешь. Мало того, что их на улицах города находится просто неприлично большое количество, так еще они и подчиняются в своем движении правилам этого самого дорожного движения. В общем, мир Crazy Taxi живет своей жизнью, причем почти так же хорошо, как в Shenmue. Это-то в игре и подкупает, так как до последнего времени в гонках мы были лишены



ДОСТОИНСТВА

Великолепная графика, стиль, игровой процесс и музыкальное сопровождение слились в Crazy Taxi в единое и неделимое целое.

НЕДОСТАТКИ

Игре не хватает разнообразия, и поэтому от нее быстро устаешь.

РЕЗЮМЕ

Один из самых ярких и неординарных проектов нашего времени, который недотягивает до звания супершедевра лишь самую малость.

9.0

- | | |
|-----|-------------|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 2 | INTERFACE |
| 1.5 | GAMEPLAY |
| 2 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

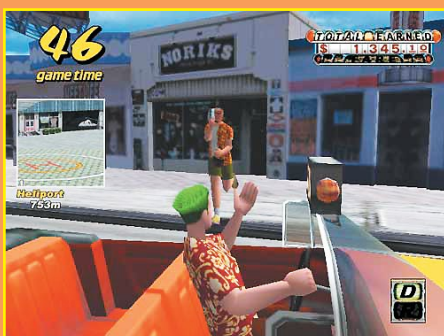


сегодня спецэффекты (за исключением выпендренных отражений.) Но перенос игры с Naomi на Dreamcast прошел для нее не безболезненно. Так, в определенных местах игра начинает по непонятным для многих причинам тормозить. А это значит, что до конца оптимизировать «движок» под игровую приставку разработчики так и не смогли, что, к сожалению, для Sega является нормой, а не исключением из правил. Ну да ладно, оставим сегу-мегу в покое и перейдем к игровому процессу.

Строго говоря, отнести **Crazy Taxi** к жанру гонок можно с большой натяжкой, так как сами гонки на время, ког-



да вам нужно как можно быстрее добраться из точки А в точку В, являющуюся лишь частью того игрового процесса, который вы сможете найти в описываемой здесь игре. Именно поэтому Sega продает свое творение не как гонку, а как некий непонятный driving action, суть которого заключается в следующем. Как мы уже отметили выше, в игре имеется полностью трехмерные города (в количестве двух штук), в которых вам будет дана полная свобода передвижения. Эти города действительно огромны, причем настолько, что из них та же Namco могла бы сделать сразу несколько Ridge Racer'ов. А для того чтобы вы в них окончательно не потерялись, большая стрелка в верхней части экрана будет вам всегда указывать то направление, в котором вам нужно двигаться. К сожалению, эта стрелка периодически врет, однако большую часть игры ей все-таки удастся справляться со своими обязанностями.



лицензия живых, полностью трехмерных городов, которые были бы воспроизведены на экране с такой тщательностью и вниманием к деталям, как это было проделано в описываемой здесь игре. Не стоит забывать и о том, что все это великолепие большую часть времени движется на экране на скорости 60 кадров в секунду, и это при том, что в **Crazy Taxi** были использованы практически все модные

Города по своему виду напоминают поместь Сан-Франциско и Лос-Анджелеса и имеют внутри себя сразу несколько различных по виду и «содержанию» частей. Тут есть и горы, и равнины, и мосты с тоннелями. Есть даже пляж с водичкой и действующая линия метро. В общем, в игре есть все, кроме привычных нам по обычным гонкам трасс. Так вот, в этот город вы, в качестве одного из четырех колоритных таксистов, и попадаете. В нем в довольно большом количестве расставлены клиенты, которых нужно за определенное время довезти из одного места в другое. Эти клиенты делятся на несколько категорий, в зависимости от того, как далеко от места посадки находится то место, куда им надо ехать. В начале игры вам дается определенное время, которое вы можете потратить на поиск пассажиров. К нему впоследствии каждый раз будет прибавляться и то время, за которое, в худшем случае, вы должны их довезти до места назначения. Целью игры является заработать как можно больше денег, и достичь ее можно двумя способами. Во-первых, деньги на ваш счет поступают просто за хорошо проделанную работу. Улучшить же свой результат можно (и нужно) овладев несколькими специальными приемами (быстрый старт, занос, проезд по встречной полосе между машинами, полет над ними, прыжки с трамплинов на дальность), которые позволяют довезти пассажира, так сказать, с ветерком. Удачное выполнение этих незамысловатых, на первый взгляд, приемов, приносят в вашу копилку дополнительные деньги. А если вам удастся последовательное их выполнение, не омраченное столкновением с машинами, то бонус за каждый из этих приемов возрастет в арифметической прогрессии. Овладеть же в совершенстве всеми этими трю-

ками помогают 16 мини-игр, каждая из которых требует от вас безукоризненного исполнения какого-нибудь одного, а иногда даже и нескольких трюков. Эти мини-игры пройти очень сложно, однако если вы все-таки их осилите, то основная игра для вас окажется проще пареной репы.

Теперь поговорим о тех двух городах, которые представлены в данной игре. Эти две локации отличаются друг от друга не только своим построением и размером. В первом городе все очень легко запоминается, и каждое новое пассажира, в большинстве случаев, постепенно перевозит вас в следующую его тематическую часть. Стрелка, указывающая направление движения, в нем работает практически безотказно, а это значит, что в этом городе у вас практически никогда не будет особых проблем. Второй же город сделан совсем по-другому. В нем, из-за его внушительных размеров и запутанности построения, можно легко заблудиться. В то же самое время, пассажиры в этом городе в своих желаниях не подчиняются никаким правилам. Иными словами, без тренировки в него лучше не ходить, иначе вас будут ждать одни лишь неприятности.

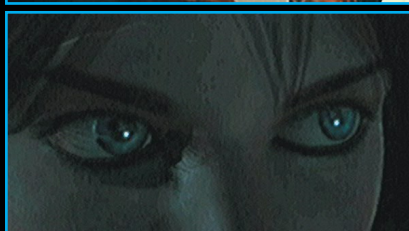
Ну и напоследок стоит отметить и еще одну немаловажную деталь. Развозить пассажиров в **Crazy Taxi** вы будете под заводную музыку таких команд, как The Offspring и Bad Religion. А помогать им в оживлении мира игры будут как сами клиенты, так и водители такси, которые на протяжении всей поездки будут обмениваться между собой различными, чаще всего хамскими и смешными, репликами.

Вот такая вот получилась у Sega игра. Бешеная, красивая, заводная и действительно неординарная. Жаль, что от этого бешенства, в конце концов, устаешь и потихоньку начинаешь эту **Crazy Taxi** просто ненавидеть. Но эта ненависть всегда заканчивается тем, что вы опять бежите к своей приставке, чтобы получить от нее еще одну дозу того виртуального наркотика, которым, на самом деле, и является описываемая здесь игра.

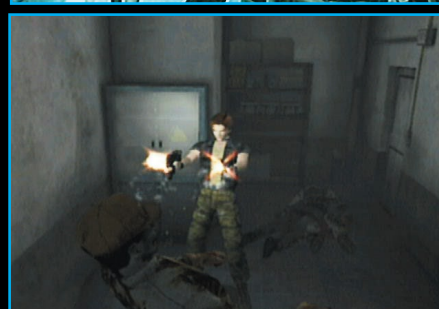
СН REVIEW



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



Платформа: Dreamcast
Жанр: Action/Adventure
Издатель: Capcom/Sega
Разработчик: Capcom/Sega/Flagship
Онлайн: www.capcom.com



П

Сергей Овчинников

олтора года назад, когда Capcom и Sega объявили миру о начале работы над эксклюзивной игрой сверх меры популярного сериала Resident Evil, озаглавленной Code Veronica, многим подобная политкорректность Capcom, решившего не давать своему творению типичного порядкового номера, будь то 3 или 4, весьма не понравилась.

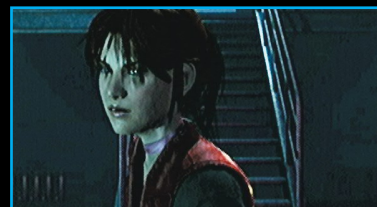
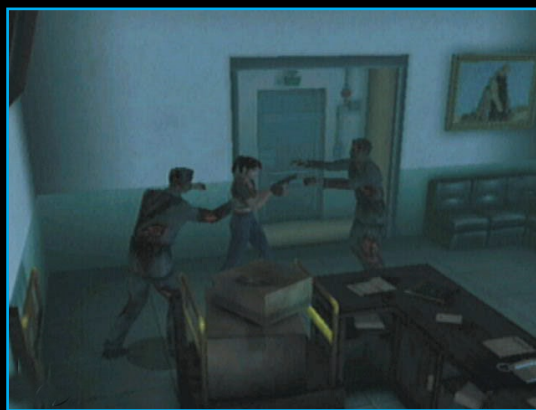
Лишь сейчас нам в полной мере стало ясно, что именно хотели сказать создатели новоиспеченного хита столь странным названием. **Code Veronica** не только не похожа на предыдущие игры серии, но во многом является абсолютно другой игрой. И увидеть на коробке с ней название Resident Evil 4 было бы по меньшей мере странно. Впрочем, от своих корней новое творение Sega и Capcom тоже не отказывается, так что данное создателями имя ей вполне подходит. Это, конечно, все еще Resident Evil, но уже **Code Veronica**.

Несмотря на то, что у нас нет никаких официальных подтверждений многочисленным слухам о том, что разработкой Code Veronica занимался вовсе не Capcom'овский Flagship, а сама Sega, игра действительно получилась немножко странная. Несколько отойдя от поднадоевшей концепции survival horror, **Code Veronica** представляет нам мир Resident Evil гораздо более драматичный и разнообразный, нежели когда-либо раньше. По-настоящему мощная сю-

жетная линия связывает все события в игре воедино, при этом раскручивается действие весьма динамично, надолго приковывая игрока к телевизору. При этом **Code Veronica** по крайней мере в пять раз больше любого из прошлых Resident'ов по размерам и объемам доступных ландшафтов. И если одна только демо-версия **Code Veronica** показала нам чуть ли не полноценной игрой, то финальный вариант по масштабам Resident Evil представляется чем-то наподобие Final Fantasy. Разумеется, весь этот увеличенный объем пространства помог разработчикам уделить несколько больше времени настоящим приключениям героев, а не сумбурному брожению по давно изученным комнатам и коридорам в поисках ключей, карточек доступа или завалявшейся где-то коробки с патронами. При этом, если раньше казалось, что многочисленные головоломки — это просто способ придержать рвение игрока и заставить его

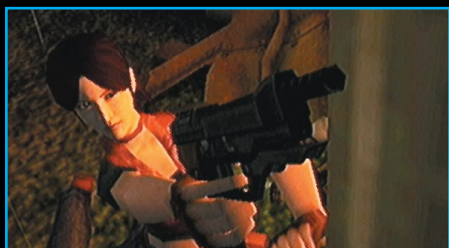
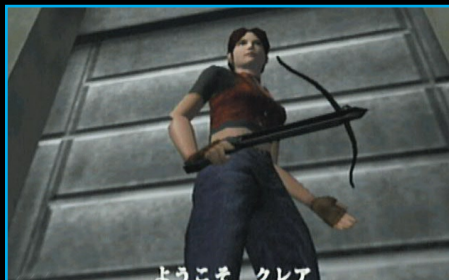
повозиться с очередным творением Capcom подольше, то теперь выясняется, что все эти головоломки (по большей части все такие же туповатые, что и раньше) оказывают серьезное воздействие на общую атмосферу игры.

Впрочем, все эти разговоры о «некотором изменении игрового процесса» на самом деле не стоят абсолютно ничего в сравнении с истинно революционными качествами нового Resident Evil, а именно его графическим оформлением. После экспериментального Dino Crisis дизайнеры в Capcom прекрасно поняли, что в реальное 3D перенести действие





Redfield, по ходу дела разок переключается на роль Steve Burnside (очень милый клон Леонардо ди Каприо), потом значительную часть игры проходите уже за брата Claire Криса. У каждого свои типы оружия, свой стиль и главное, характер. Все это привносит в мир **Code Veronica** разнообразие. И так неугасающий интерес к игре вспыхивает с новой силой как только появляется возможность вжиться в роль другого персонажа. Для удовлетворения фанатов же Capcom добавил великолепный Survival-режим, в ко-



типичного RE — дело, в общем-то, пустячное. В **Code Veronica** трехмерная графика используется именно так, как и должна. Динамичная, но не слишком бешеная камера драматично отслеживает передвижение героини или героев, освещение в реальном времени, мастерски выражающееся в покачивающемся свете тусклых ламп или отсвете огня, и вся эта красота периодически прерывается невероятно качественными роликами, генерируемыми в реальном времени. Несмотря на то, что модели персонажей не особенно детализированы, их лица в роликах сделаны попросту великолепно — пожалуй, даже лучше, чем в Shenmue. Впрочем, в известном творении Yu Suzuki персонажи сделаны в реалистичной манере, в **Code Veronica** же, скорее, в мистической. Потому-то и супернавороченные лица больше похожи на странные фарфоровые маски. Еще больше атмосферы, больше драматизма. Основным же достижением игры можно считать тот факт, что наличие нескольких играбельных персонажей на этот раз является не способом продлить удовольствие после однократного прохождения игры, а реальным сюжетным ходом. Играть вы начинаете за Claire

тором от вас требуется проходить комнаты, набитые зомбаками всех мастей любым персонажем, причем делать это можно как с традиционной перспективой от третьего, так и (внимание, сюрприз!) от первого лица на манер Quake. Плюс традиционные секреты и прочая мишура.

С приходом реалистичной графики в Resident Evil появилась и еще один аспект, до которого раньше никому не было дела. В игре, наконец-то, появились по-настоящему крупные открытые территории. Игра полностью вышла из городских переулочков и тупичков, из пререндеренных подвальных и комнатных — на свежий воздух, на свободу. Теперь мы все больше бродим не внутри домиков, а вокруг них, а отстреливать зомби в их естественной среде обитания — на кладбище, например, намного приятнее. Со всеми этими новшествами успешно борется старый, закаленный в боях интерфейс. Невозможность просто так подниматься по лестницам, оставшаяся в наследство от времен, когда этих самых лестниц и в природе не существовало, неудобная система управления персонажем, неглубокие карманы героини, извечные пишущие машинки, — все это сразу спускает вас с небес на землю. Не изменено абсолютно ничего. С этой точки зрения новое поколение игровых консолей как бы никогда и не наступало. Графическое оформление точно так же не дает забывать о том, где же собственно, мы находимся. Местами все настолько ве-

ликоленно, что просто дух захватывает. Великолепные пейзажи, настоящая трехмерная вода, интересные ракурсы — вот оно, новое поколение игр, настоящее пиршество для глаз. И немедленно, иногда даже в том же кадре — мерзкие эффекты прозрачности, пикселизованный огонь будто перекошеванный с PlayStation, местами очень бедный задний план, построенный буквально из сотни полигонов. Создается такое впечатление, как будто над игрой работали две совершенно различные команды — революционеров и традиционалистов. Не будем говорить, что из двух партнеров Sega и Capcom кем является — недостатки **Code Veronica** мертвым грузом повиснут на обеих компаниях. Но положительный момент нашей беседы в том, что даже со всеми глупыми недоработками, кое-какими багами, жутковатой местами графикой и прочими просчетами, сделанными то ли по неопытности, то ли из-за отсутствия времени, даже при всем этом **Code Veronica** остается поистине замечательной игрой, после покупки которой не приходится жалеть о потраченных деньгах. Громкое имя, узнаваемые персонажи, великолепный сюжет и насыщенный, эмоциональный игровой процесс заставляют нас снова поверить в очередную сказку Capcom и ринуться с головой в омут с зомбаками. Кстати, в завершении игры имеется совершенно непрозрачный намек на грядущее продолжение истории. Но это тоже будет не Resident Evil 4. Похоже, что **Code Veronica** станет совершенно самостоятельным ответвлением истории сериала. А то, что Capcom сделает в RE4 на PlayStation2 (уже, разумеется, без помощи Sega) — это будет уже совершенно иная игра.

CM REVIEW

ДОСТОИНСТВА

Мощная сюжетная линия, интересные новации с использованием игровых персонажей, отличная графика и эффекты.

НЕДОСТАТКИ

Местами примитивный дизайн, отдельные баги, клинированное с PlayStation управление и интерфейс.

РЕЗЮМЕ

Code Veronica — это все, что можно и нужно ожидать от проекта такого масштаба. И даже больше. Capcom и Sega представили нам по-настоящему новое поколение Resident Evil.

9.0

- 1.5 VIDEO
- 1 SOUND
- 1.5 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 2 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

Встроенный факс/модем CM56PCI-L с чипом „Lucent 1646“, поддерживающий протокол V.90, легко рассекает волны Интернета. Ветер всегда попутный, скорость 56 K/s.

Surf

THE NET

ELKO
moscow

Официальный дистрибьютор
Genius в России и СНГ

Приобретайте модемы:

Ф-ЦЕНТР: м. "Бабушкинская",
ул. Сухонская, 7а,
т. 472-64-01, 472-44-64.

OLDI: м. "Рижская",
ул. Трифоновская, 45,
т. 288-92-11, 288-63-05.

ТЕХМАРКЕТ: м. "Динамо",
8 Марта, д. 10,
т. 723-81-30.

3 ЧАСА
ИНТЕРНЕТА
БЕСПЛАТНО

Genius CITYLINE
ОТЕУЕТ at 1a-a-a-a 2000.



Платформа: PS, PC
Жанр: RPG
Издатель: Square/Electronic Arts
Разработчик: Squaresoft
Требования к компьютеру: Pentium 233,
64 Мб RAM, 3D-accelerator
Онлайн: <http://www.squaresoft.com>

FINAL FANTASY VIII



Я

Максим Заяц

не буду говорить в начале статьи про стиль аниме. Ну все ведь говорят, почему и я должен? Не буду и все. Не хочу.

Итак, аниме — традиционный японский художественный стиль, **Final Fantasy VIII** — классическая японская RPG, созданная в этом стиле, знаменитое продолжение не менее знаменитой игровой серии, наконец-то портированное с PlayStation на PC. Вернее, даже не так — скопированное с точностью до знака, со всеми достоинствами и недостатками. PC-версия отличается от приставочной лишь наличием инсталляционного диска, поэтому если вы ждали от этой игры некоторых улучшений в плане технического, вас постигнет жестокое разочарование. Прежде чем читать дальше, спросите себя: готовы ли вы к игре ради игры, стильной, захватывающе интересной, но порой не слишком привлекательной внешне? Если ответ «да», то добро пожаловать в мир **Final Fantasy VIII**.

Здесь успешно сосуществуют наука и магия, мечи и пистолеты, совершенные машины и удивительные существа, честь и предательство, Добро и Зло — словом, все, что полагается для мира настоящей японской RPG. И, конечно же, есть общий враг, для борьбы с которым объединяются положительные герои. Древние легенды давно уже предвещали появление могущественной ведьмы — что ж, такие пророчества рано или поздно обязательно сбываются. Во время очередного вооруженного конфликта правитель республики Galbadia внезапно заявил о своем желании завоевать весь мир — и начал претворять его в жизнь. В этом ему помогала прекрасная и коварная ведьма Edea...

Проблемами такого масштаба занимается организация SeeD, элитное боевое подразделение, созданное для того, чтобы следить за порядком и поддерживать баланс сил. По всему миру разбросана сеть частных военных академий Garden. В них обучают-

ся студенты в возрасте от 6 до 19 лет. По окончании академии они сдают экзамен, после чего получают шанс вступить в ряды SeeD и стать полноправными членами этой организации. И для кого-то таким вот экзаменационным заданием может стать спасение мира...

Итак, знакомьтесь: Squall, выпускник военной академии Balamb Garden. Обычный семнадцатилетний парень, в меру застенчивый и скрытный, в меру скованный и порой чересчур серьезный. Таким он предстает перед нами в самом начале игры, однако по мере развития сюжета характер главного героя будет меняться... как меняется он у всех мальчишек, еще не утративших желания изменить мир, беспощадно сражающихся со Злом и недавно встретивших свою первую любовь. Девушку зовут Rinoa — они познакомились на балу, провели вместе один вечер и расстались. Они встретятся вновь уже на поле боя — молодой агент SeeD и очаровательная лидер отряда сопротивления Forest Owls. Вместе они будут противостоять Edea, не зная о том, что напарник Squall'a Seifer — напыщенный паренек, которому удалось ранить нашего героя в стартовом ролике — сражается на стороне врага...

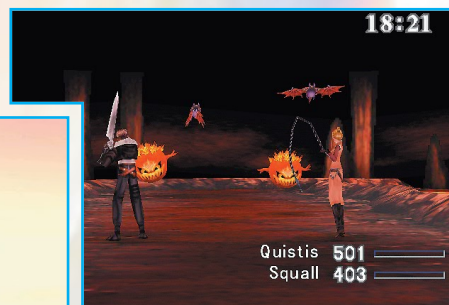
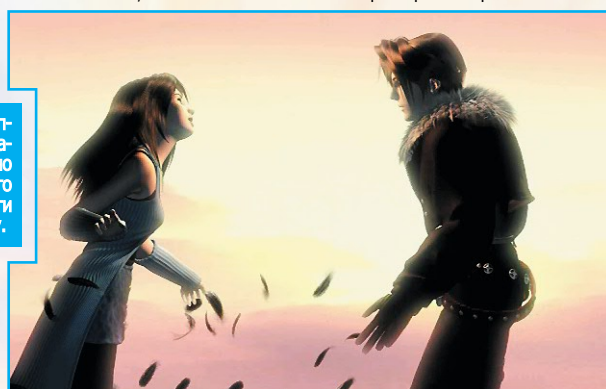
Магическая система в **Final Fantasy VIII** претерпела значительные изменения. Не существует более никакой материи и Magic Shop'ов — магия заключена в каждом живом существе и предмете. Соответственно, для того чтобы скастовать даже самое простенькое заклинание, необходимо предварительно выкачать его из противника или, на худой конец, из специальных Draw Point'ов, время от времени попадающихся в различных укромных уголках карты. Помимо этого магия способна усиливать владеющего ею персонажа, изменяя те или иные его параметры. Настройки

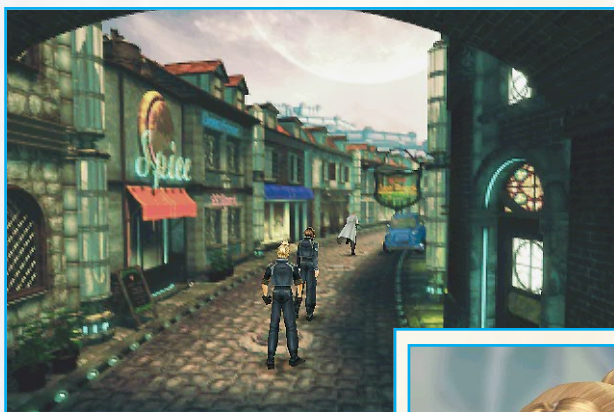
можно производить вручную, экспериментируя с различными заклинаниями, или же воспользоваться автоматическим распределением. Основную роль в магической системе играют Guardian Force. Мы по-прежнему призываем силу этих волшебных существ в бою, однако теперь они обрели куда большую индивидуальность. Отныне GF получают experience наравне с персонажами, развиваются и даже приобретают новые способности — на это расходуются так называемые ability points.

Junction System — присоединение к персонажам GF и магии — занятие не для слабонервных. Не знакомый с тонкостями магической системы игрок буквально тонет в обилии различных меню, вал настроек подхватывает его и несет к неизвестности и тихому бешенству. Наконец, дойдя до нужной кондиции, он забирается в Tutorial, в котором есть ответы на все возникающие вопросы... порой даже слишком подробные. Создается впечатление, что в стройные ряды разработчиков Final Fantasy затесался какой-то графоман, которому попросту доставляет удовольствие изводить бумагу шедеврами собственной мысли. «Выбрав опцию «соединение», вы попадаете в меню «соединение», которое служит для присоединения к вашему персонажу GF и магии. Это означает, что здесь вы можете присоединить к вашему персонажу...» — и так далее, неумоимо и без перерывов на обед. Промучившись еще немного, от отчаяния начинаешь понимать суть всего происходящего и постепенно втягиваешься в игру.



Final Fantasy VIII может похвастаться неплохой карточной игрой и программой-тамагочи Chocobo World, в которой можно воспитывать и развивать своего ездового птенца с тем, чтобы потом перенести приобретенные навыки в основную игру.





Этот момент я старался оттягивать как можно дольше, но, тем не менее, пришла пора поговорить о графике. Речь здесь пойдет сразу о трех самостоятельных движках. С первым из них мы сталкиваемся, когда персонаж путешествует внутри какого-либо самостоятельного объекта — города, здания, etc., etc. Знакомая нам еще со времен Alone in the Dark технология предстает здесь в не самом выгодном свете. Малая детализация пререндеренных фонов сочетается с откровенно угловатыми трехмерными персонажами, при создании которых разработчикам явно не хватало полигонов, но решили доделать наудачу — будь что будет. Камера, разумеется, намертво зафиксирована в одной точке, показавшейся кому-то наиболее удобной для данной локации. При портировании с PlayStation не было сделано попытки не то что изменить разрешение картинки — изменить вообще что-либо; зато появилась куча багов, которые периодически окрашивают экран всеми цветами радуги и скрывают отдельные его участки за грудой безобразных черных квадратов. Ах да, разработчики попытались слегка облагородить игровые шрифты, сделать их несколько более аккуратными — но это удовольствие доступно лишь обладателям видеокарточек с как минимум 8 Мб памяти, а шрифты — красивые или не очень, размещенные на мрачно-серых табличках диалогов, по-прежнему нагоняют тоску и уныние. В итоге мы получаем традиционную для приставок прошлого поколения игру, которая смотрится на PC несколько... г-м, старомодно; и при всем при этом она еще имеет наглость тормозить даже на относительно мощных машинах.

Второй тип движка вступает в действие, когда игрок имеет неосторожность покинуть город и выйти, так сказать, на бескрайние просторы поверхности планеты. Примерно так выглядят бесплатные онлайн-игры — ровная поверхность, на которой натканы безликие кубики зданий, квадратный лес и горы. Все по-настоящему трехмерно, даже камера перемещается вслед за нашим героем, но настолько убого, что раскритикованные минуту назад плоские

фоны начинают казаться едва ли ни вершиной художественного мастерства. Но зато по поверхности мы можем перемещаться не только на своих двоих, но и с помощью различных транспортных средств. Здесь не безопасно, знаете ли. Населяющие мир *Final Fantasy* существа отнюдь не дружелюбно относятся к пробегающим мимо них героям, какими положительными бы они ни были.

Заранее врагов не видно, и даже расположение их порой меняется, но вот безликую картинку словно уносит стремительным ветром, начинается бой, а с ним ступает в работу третий вариант движка. Я ругал графику? Ну что вы, я был не прав, я просто заблуждался. Сражения в *Final Fantasy VIII* — это то, на чем разработчики выложились по полной программе, самая красивая и захватывающая часть игры. Куда делись блеклые краски плоских фонов? Камера облетает трехмерную арену битвы, на которой нас уже поджидают враги — и время словно ускоряет свой бег. Пока у нас нарастает полоска «ожидания хода», мы покорно принимаем удары и бездействуем, но стоит лишь появиться на экране заветной менюшке... сколь сладок миг мести! Мы можем скастовать любое из имеющихся заклинаний, выкачать магию из противника, призвать на помощь GF, использовать какой-либо предмет, наконец, просто ударить врага имеющимся в наличии оружием. Существует целая система limit breaks, суперприемов, уникальных для каждого персонажа. Шанс успешно применить их растет по мере уменьшения запасов здоровья — вот что значит хорошенько разозлиться! На кнопки приходится нажимать быстро — время-то идет, — но ошибиться тоже нельзя — скастовав неправильное заклинание, можно запросто помочь противнику и создать себе дополнительные проблемы. Сверкают мечи, вспыхивают молнии, полыхает огонь и холодные глыбы льда распадаются на тысячи мельчайших осколков. Монстры красивы и разнообразны, в бою задействован весь спектр возможных спецэффектов, и в полном восторге от всего происходящего невольно забываешь про небольшое число полигонов. У уже не говорю про сделанные на этом движке ролики, сопровождающие некоторые действия персонажей, и появление Guardian Force — они выполнены по лучшим голливудским стандартам: с неожиданными перемещениями камеры, захватывающими спецэффектами и великолепным звуком.

Спускаясь с небес на землю, стоит отметить, что хвалебную песнь звуковым эффектам приходится обрывать в самом начале. Как можно хвалить то, чего практически нет? За исключением сражений, в игре озвучен лишь спартанский минимум действий. То же относится и к диалогам — мрачноватые серые таблички с текстом — это все, что мы имеем. Почему? Не хватило места на пяти дисках, не смогли найти достойного актера на голос ифрита, закончились деньги? Кто знает. Зато музыки в игре с избытком, причем музыки качественной. Она сопровождает практически



каждую сцену и успешно отражает динамику всего происходящего, создавая у играющего соответствующее моменту настроение.

Минимум звуков, по большому счету довольно посредственная графика — и целых пять дисков. Что же может занимать столько места? Ну конечно же, ролики. Визитная карточка *Final Fantasy VIII*, они красивы настолько, насколько вообще может быть красивым нечто нарисованное руками человека. Они начинаются внезапно, но всегда к месту, и остаются только радоваться переходу от угловатых полигонов и пикселей к роскошному мультфильму. Основной недостаток роликов заключается в том, что их не просто много, а очень много, причем большая часть все-таки выполнена на движке игры и представляет собой бесконечно неторопливые диалоги персонажей. Поначалу мы внимательно читаем их для того чтобы не упустить ничего важного из развития сюжетной линии, затем просто прокручиваем кнопкой <X>... но ведь хочется еще немного и поиграть, правда?

Портированная на PC *Final Fantasy VIII* стала, пожалуй, самой противоречивой игрой из всех, что мне доводилось видеть за последнее время. Интересная ролевая система в ней сочетается с чрезмерно усложненным интерфейсом, захватывающе динамичные сражения — с бесконечно унылыми диалогами, великолепные ролики — с довольно убогой графикой, минимум звуковых эффектов — со множеством музыкальных тем... список можно продолжать до бесконечности. Соответственно, и реакция на эту игру варьируется от бурных восторгов до полного неприятия. *Final Fantasy VIII* либо нравится вам сразу и бесспорно, либо не нравится совсем — все зависит от того, что вы ждали от этой игры. Если вы надеялись на технические улучшения приставочной версии, то, наверное, стоит пропустить эту игру и подождать анонсированного недавно выхода *Final Fantasy IX*, X, XI. Если же вы готовы довольствоваться наличием весьма неплохого стиля при посредственной графике ради того, чтобы погрузиться в восхитительный мир магии и приключений, тогда это игра для вас.

СВ REVIEW

ДОСТОИНСТВА

Крайне интересная ролевая система, захватывающие бои и потрясающей красоты ролики.

НЕДОСТАТКИ

Бездарное портирование игры на PC, множество багов, морально устаревшая графика.

РЕЗЮМЕ

Стильная, яркая, захватывающая игра, которая несомненно заслуживала бы самой высокой оценки, если бы не, мягко говоря, несовершенная графика.

8.0

- 1 VIDEO
- 1 SOUND
- 1.5 INTERFACE
- 1.5 GAMEPLAY
- 2 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

Платформа: Dreamcast
 Жанр: music/action
 Издатель: Sega
 Разработчик: Sega R&D # 9 (Sega Shibuya)
 Продюсер: Tetsuya Mizuguchi
 Кол-во игроков: 1
 Онлайн: www.spacechannel5.com

SPACE CHANNEL 5



Можно ли назвать Space Channel 5 игрой, на самом деле вопрос очень спорный. Некоторые имеют наглость дать на него положительный ответ, тогда как я, скорее, склонен причислить этот продукт к категории модных аксессуаров, то есть тех бесполезных «клевых фишек», которые нам абсолютно не нужны, но без которых жизнь была бы намного скучней и прозаичней.

Борис Романов

Рожденный в воспаленном мозгу одного из главных японских идиотов от игрового бизнеса, которого его родная компания даже переселила из своего офиса в отдельную, расположенную в другом районе Токио студию (чтобы, видимо, он не оказывал пагубного влияния на своих сослуживцев), проект Space Channel 5 радует глаз, веселит и дарит кучу положительных эмоций буквально каждому. Но только не самому игроку. Ведь в то время, пока все остальные веселятся, ему приходится напрягаться по полной программе, и все лишь для того, чтобы народ мог веселиться, гадая над тем, в каком же следующем наряде будет выступать стильная телепортерша из далекого будущего и какое еще движение она им покажет. Нет, безусловно, в том же Tomb Raider'e, и особенно в его последних частях, мы занимались тем же самым, причем, порою, с гораздо меньшим удовольствием. Но этот самый Tomb Raider хотя бы имел в своей основе типичный для всех приключенческих игр игровой процесс, за который не жалко было отдать свои деньги. К сожалению (а может, к счастью), о Space Channel 5 такого сказать нельзя. Соответственно, нормальный игрок, узнав о принципах, лежащих в основе описываемого здесь проекта, моментально обзовет его полной чушью и будет, несомненно, по-своему прав. С другой стороны, те люди, которых именно этот самый привычный нам игровой процесс уже ус-

пел отпугнуть от всех без исключения видеоигр, смогут теоретически найти в данном проекте то, что им нужно, и изменить свое отношение к электронным развлечениям раз и навсегда. Возможно даже, что именно благодаря Space Channel 5 они впервые возьмут в руки джойстик. Однако, как ни старалась для этого Sega, после знакомства с ее самой модной игрой за всю историю люди так и не поймут, что играть в игры это не так уж и страшно, как кажется с первого раза. Все дело в том, что среднюю по своей продолжительности игру разработчики решили зачем-то усложнить, чтобы она уже не казалась такой короткой (этот маразм, портящий уже не первую на моей памяти игру, меня просто бесит.) В результате Space Channel 5 проходит с таким большим трудом и для этого затрачивается такое количество усилий, что порой просто хочется бросить джойстиком в телевизор и выкинуть игру на помойку. Останавливает же от этих действий только то, что Space Channel 5 является настолько клевой игрой, что к ней почему-то хочется возвращаться снова и снова. Да, к тому же научиться хорошо играть в Space Channel 5 все-таки можно, причем за относительно короткий промежуток времени.

Да, забыл сказать самое главное. Space Channel 5 по своему игровому процессу напоминает очень популярную в Японии игру Parappa The Rapper, в которой игро-





кам предлагают под ритмичную музыку нажимать нужные кнопки на джойстике. Однако вместо появляющихся внизу (или сверху) экрана обозначений, подлежащих нажатию кнопочек, в **Space Channel 5** был применен намного более удобный и по-своему гениальный интерфейс. Теперь нужную для нажатия последовательность клавиш вам будут проговаривать (а точнее, напевать). Вам же будет необходимо всего лишь запомнить их порядок (что для людей с хорошим чувством ритма и памятью не составит особого труда)

и затем повторить. Однако на этом отличия **Space Channel 5** от предыдущих игр в этом жанре не заканчиваются. Начнем с того, что в ней вам придется не только танцевать, но и стрелять. Причем второе вы будете делать несколько иным, причем гораздо более интуитивным способом. Здесь вместо простого повторения запомненных на слух движений вы сможете уже по очередности появления на экране «врагов» определить последовательность нажатия кнопок. Однако в этом режиме разработчики приготовили нам одно существенное препятствие. Вместе с врагами на экране могут появиться и заложники, которых надо не убивать, а спасать. Последняя операция продлевается при помощи нажатия другой кнопки и отдельно не оговаривается (то есть вам самим приходится догадываться, когда какую кнопку надо нажимать). И это бесит. Нет, безусловно, включение этого элемента в игровой процесс позволяет говорить о том, что у танцевальных игр с приходом **SCS** наконец-то появилась такая штука, как replayability. Однако лучше почему-то от этого не становится.

И все же **Space Channel 5** можно по праву назвать потрясающей игрой, которой удалось вывести молодой жанр танцевально-музыкальных игр на новый уровень. Если **Parappa The Rapper** и его продолжение, в которое вообще невозможно было играть благодаря его запредельной, даже по сравнению с **SCS**, сложности, привлекал к себе внимание исключительно своей новизной (а затем отталкивал от себя своим полным пренебрежением по отношению к нуждам игрока), то описываемая здесь игра уже делает для нас много больше. Во-первых, благодаря своему ультрамодному дизайну и такому же музыкальному сопровождению (а главное, благодаря своей суперкульной героине), она привлекает к себе такое внимание, которому позавидует любой Tekken. Ну а во-вторых, она все-таки имеет внутри себя хоть какой-то, но игровой процесс, о котором другим играм этого жанра пока остается лишь мечтать. С другой стороны, никому, кроме модной молодежи, такая игра все равно пока не нужна. Да и они, скорее всего, не смогут оценить ее по достоинству.

В общем, подводя итог, стоит сказать следующее. **Space Channel 5** — это все-таки не игра. Это просто модная штука, которую можно даже назвать предметом роскоши. И относиться к ней стоит лишь соответствующим образом. Поэтому, если вы привыкли себе ни в чем не отказывать и любите покупать дорогие модные (и никому не нужные) штуки, то эта игра, несомненно, для вас. А если вы не считаете себя модным и продвинутым представителем современной молодежи, то вам следует обходить такие игры, как **Space Channel 5**, за десять верст.

СН REVIEW



Конкурс Золотой URL

Конкурс Интернет-проектов проводится компанией "Радио-Ру" под эгидой Интернет Академии при поддержке журналов "Хакер" и "Страна Игр".

На сегодня в конкурсе зарегистрировано 500 проектов



radio.ru

Конкурс "Золотой URL" проводится по следующим номинациям:

1. гран-при
2. лучший веб-дизайн
3. лучший контент
4. лучшая работа программиста
5. лучшие спецэффекты
6. любимец публики
7. самый популярный сайт
8. лучший баннер

Принять участие в конкурсе может каждый!

konkurs.goldenurl.ru



ДОСТОИНСТВА

Space Channel 5 притягивает к себе всеобщее внимание, заставляет людей танцевать, смеяться и просто веселиться. Может служить хорошим подарком.

НЕДОСТАТКИ

Чрезмерно усложненный и достаточно монотонный игровой процесс не соответствует общему настрою данной игры.

РЕЗЮМЕ

Самая клевая фишка за всю историю видеоигр. Типичного игрока она обязательно разочарует, тогда как всем остальным **Space Channel 5** понравится обязательно.

7.5

- | | |
|-----|-------------|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 2 | INTERFACE |
| 1 | GAMEPLAY |
| 1 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

Fe

P Несколько недель назад в Москву поступили первые коробочные Viper II Z200 на чипе Savage2000. Благодарим московское представительство компании Diamond за предоставленный для тестирования образец карты.

Ядро Savage2000 выполнено по 0.18мкм технологии, что определяет низкую нагреваемость и пониженное (по сравнению с GeForce 256) энергопотребление, использование более "тонкой" технологии позволило S3/Diamond сэкономить на вентиляторе, скomплектовав плату лишь игольчатым радиатором, который успешно справляется со своей задачей — даже при разгоне плата остается на ощупь всего лишь теплой. Оперативная память набрана 4 модулями по 8Мб, что в общей сложности составляет 32Мб (достаточный объем для современных игр). К сожалению, у нас не было на руках материнских плат, поддерживающих работу с AGP4x, поэтому плата проверялась в AGP2x режиме. Для разгона и регулирования некоторых настроек мы использовали зарегистрированную версию утилиты PowerStrip 2.60.01.

Набор комплектного программного обеспечения:

- Zoran SoftDVD (проигрывание DVD Video, MPEG-1, MPEG-2 файлов)

- Rio Manager (дополнительный софт, напрямую не связанный с Viper II, полезен только владельцам Diamond Rio MP3 плеера)

- Freemont SE — урезанная версия пакета Freemont (virtual business computing)

- Internet Explorer 4.0 (уже давно доступна 5.0 версия)

- S3 Quake 3 (неработоспособен, комментарии ниже)

Набор ПО не выглядит богато, проблемы у бета (!) версии Quake 3 Arena, уровни в map list которой не соответствуют помещенным в PAK файл, при запуске наблюдаются невероятные артефакты, человек, не знающий консольных команд и способа проверить содержимое pak-файла, не сможет воспользоваться демкой. Функционирование DVD проигрывателей на Savage2000 вынесено в отдельную тему и представляет значительный интерес.

Как уже было сказано, Savage2000 относится к чипам четвертого поколения, поэтому его характеристики будут интересно сравнить с GeForce 256 и ATI Rage Maxx.

МЕТОДОЛОГИЯ ТЕСТИРОВАНИЯ

"Savage2000", "ATI Rage Maxx" и "GeForce 256" находятся в одной ценовой категории и относятся к одному классу. Поэтому сравнение цен и производительности GeForce с Savage2000 и RageMaxx корректно, в отличие от ситуации с Voodoo3. Для тестирования использовались следующие конфигурации стенда:

Вид оборудования	Стенд
Процессор	AMD Athlon 650Mhz
ОЗУ	256Мб
Мат. плата	BioStar M7MKA
HDD	IBM351010 & Quantum 3,2Гб EX
Звук	отключен

Список используемых программ для тестирования довольно велик, но основной упор сделан на выведенные в таблицу. К сожалению, методики тестирования по сей день включают в себя лишь ограниченные игровые жанры, в профессиональном использовании карта Viper II не представляет интереса из-за неотлаженности драйвера.

Использование 3DMark 2000 Pro в качестве эталонного теста сомнительно, особенно учитывая урезан-

ность его quality тестов, принципиально неверный подход к T&L тестированию (не рассчитывается одна из важнейших — зеркальная составляющая света, необходимая, к примеру, при создании бликующих металлических поверхностей), все тесты 3DMark носят теоретический характер и получаемые величины не могут быть достигнуты в реальной ситуации. Учитывая это, мы использовали тест только для получения некоторых иллюстраций и цифр.

Тест Final Reality не представляет сегодня какой-либо ценности — его шкала измерений выдает не всегда верные значения при тестировании последних моделей акселераторов, единственная польза от теста — проверка AGP с "мягким" заданием количества текстур и легкая проверка скорости заполнения без использования мультитестурирования.

Unreal Tournament, как и написано в таблице, по-прежнему идеально оптимизирован только под архитектуру Voodoo, так как ядро игры разрабатывалось специально под Glide, тест не может служить иллюстрацией Direct3D производительности других игр, но чрезвычайно популярен среди пользователей. Сразу хочется заметить, что при отключенном VSYNC в UT наблюдается ужасный лаг управления, что делает его совершенно неиграбельным, а в высоких разрешениях при 32-х битном цвете моментальный FPS порой падает за отметку 5 кадров/сек, что совершенно неприемлемо для нормальной игры.

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Metal API используется небольшим количеством игр, и S3 даже не планировала его изначально поддерживать. Негативная реакция общественности вынудила S3 выпустить специальное Metal-дополнение для использования второго диска Unreal Tournament. Рассматриваем ключевые моменты. Под термином "квадратекстурирование" подразумевается возможность наложения на один пиксель четырех текстур за один проход. Пока эта возможность не поддерживается программным обеспечением

СПЕЦИФИКАЦИЯ

Чип Savage2000/2000 Plus:

- Частота ядра до 150 Mhz
- Частота памяти до 166 МГц
- Производительность блока T&L в пределах 10-15 млн готовых освещенных и трансформированных треугольников в секунду
- Разрядность шины видеопамати 128-bit
- Ширина полосы пропускания видеопамати до 2.6 Gb/s
- Адресуемая локальная память до 64Mb
- Частота RAMDAC 350Mhz
- Поддерживаемые разрешения: вплоть до 2048x1536
- Поддержка AGP 1x/x2/x4 с SBA, DME возможно PCI 2.2 исполнение с Bus Master поддержкой
- Поддерживаются I2C, DDC, ACPI и режимы управление питанием PCI
- PC'99 совместимость
- Технологический процесс 0.18 мкм
- Число транзисторов: 12 млн
- Размер чипа 31x31мм
- Чип выполнен как PBGA с 409 контактами

2D часть:

- 128 разрядное 2D ядро
- Поддержка акселерации BitBLT, закраски прямоугольников и полигонов, прорисовка линий, аппаратный курсор и масштабирование по горизонтали/вертикали
- Работа с ускорением графике при 8,16 и 32 битном представлении глубины цвета

3D часть:

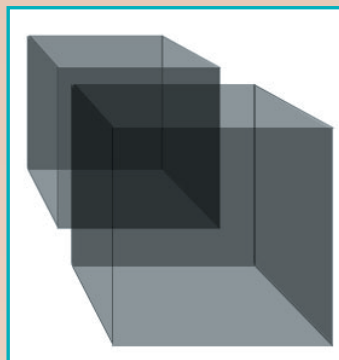
- Аппаратный блок расчета трансформаций и освещения (S3TL)
- Аппаратная установка до 8 источников света по спецификации OpenGL без потерь производительности (теоретически)
- Возможность равномерного распределения нагрузки по расчету геометрии между CPU и S3TL
- Поддержка OpenGL и DX7
- Возможность наложения по одному текстелу на два пиксела, по два текстела на два пиксела, по четыре текстела на один пиксел
- Аппаратная поддержка рельефного текстурирования методом Embossing

- Аппаратная поддержка S3TC
 - Возможность рендеринга в 32-bit
 - Однопроходная трилинейная фильтрация в режиме без мультитестурирования
 - Поддерживается 8-битный буфер шаблонов
 - Поддерживается 16/24/32-битная Z и W-буферизация
 - Улучшенные режимы прозрачности и полупрозрачности (Enhanced alpha blending modes)
 - Наложение тумана по вершинам полигонов и попиксельно в определенных областях сцены
 - Поддержка текстур размером до 2048x2048 текселей
- #### Поддержка плоскостных мониторов:
- Соответствие спецификации DVI
 - 12/24-битный цифровой интерфейс для подключения к плоскостным мониторам
 - Авторастворение и центрирование для VGA текстовых и графических режимов
 - Поддерживаются разрешения вплоть до 1280x1024

Поддержка DVD/DTV:

- 16-ти точечное двунаправленное масштабирование изображения
- Преобразование данных из planar в YUV формата
- Движок компенсации потока третьего поколения
- Реализация на аппаратном уровне подсветки и режимов полупрозрачности для наложения субтитров
- Поддержка мультимедийного видео для видеоконференций
- Управление яркостью, насыщенностью, контрастностью цвета, тональностью цвета и цветовой гаммой с возможностью программирования
- Обработка потоков (Streams Processor) с отображением в разрешениях вплоть до 1600x1200
- Поддерживается VIP 2.0 видео порта (поддержка всех разрешений HDTV)
- Цифровой порт для работы с NTSC/PAL TV декодерами с подключением без потерь данных
- Режим deinterlace при отображении на мониторе интерлейсного изображения
- Поддержка интерфейса Microsoft DirectDraw7 HVA
- Множество конфигураций HDTV, поддерживаемые через DMA, и захват управления шиной

Параметр	Viper Z200 S2K	GeForce 256 SDR	ATI Rage Maxx
Частота ядра (Mhz)	125	120	125x2
Количество процессоров (шт.)	1	1	2
Техпроцесс	0.18	0.25	
Кол-во ОЗУ (штатный вариант)	32	32	32
Ширина канала памяти (бит)	128	128	128
Текстурное сжатие	S3TC, DXTc	DXTc	DXTc, OpenGL S3TC
Fillrate c single-texturing	250 mpix/250mtex	240 mpix/480mtex	250 mpix/250mtex
Fillrate c multi-texturing	125mpix/500mtex 250mpix/ 500mtex	250mpix/500mtex	240mpix/480mtex
Текстурных блоков	4	4	
Квадротекстурирование	Да	Нет	Нет
Поддерживаемые API	OpenGL (ICD), Direct3D, Metal	OpenGL, Direct3D	OpenGL, Direct3D
Блок T&L	Только OpenGL, отлаживается	OpenGL, Direct3D	Нет вообще



мегапикселях измеряется умножением количества текстурных блоков на частоту чипа. Исходя из документации, ядро

Savage2000 умеет рисовать два пиксела с двумя текстурами на каждом или один пиксел с четырьмя текстурами. В результате теоретическая скорость заполнения **Savage2000** составляет 125x4 мегапикселей/с и 125 мегапикселей в секунду при условии наложения 4 текстур или 250 мегапикселей в секунду при наложении двух текстур за такт. Что такое 125 мегапикселей? Это 125.000.000 пикселей в секунду. Пиксели — это то, что мы видим на экране в плоскости. При разрешении 1600x1200 мы одновременно видим на экране 1.920.000 пикселей. Простая математика. 125 миллионов делим на 1.920 тысяч. В результате имеем 65. Что такое 65? Эти 65 кадров в секунду мы можем максимально получить при ситуации, когда overdraw равен нулю.

Что есть overdraw? Поясню схематически: На иллюстрации два куба, частично расположенные друг за другом. В случае с этой сценой мы имеем теоретический максимальный overdraw=4, максимальный overdraw возникает в месте, где сквозь стенки куба No 1 просвечивает задняя стенка куба No 2. Такую картину мы имеем в случае работы акселератора, когда не отсекаются невидимые плоскости. Представим, что стенки куба состоят из большого количества полигонов. В таком случае грамотно созданный чип с прямым драйвером сможет отсечь невидимые плоскости и не рендерить их. Overdraw будет маленьким. Но кто делает куб из большого количества плоскостей? Для плоской стены достаточно иметь два треугольника. И как мы будем их отсекают? Вот тут и возникает этот overdraw. Вы думаете, разработчики это учитывают при создании уровней? Да, некоторые учитывают. А теперь подумайте, зачем нужны карты освещения? Потому что увеличение количества полигонов до того уровня, когда можно будет, направляя свет на стену, получить корректную тень, приведет к неоправданному увеличению нагрузки на центральный процессор (или блок T&L в другом случае) Отвлечемся на секунду и рассмотрим для лучшего понимания иллюстрацию шаблона кубов в случае идеального отсека невидимых плоскостей.

Если суммировать количество черных точек на картинке и умножить это число на 100, то мы получим необходимый Fillrate для того, чтобы отображать эту сцену на 100 fps. Уже сказано, случай идеальный. А если мы хотим рассчитать, какой fillrate нужен для рендеринга на тех же 100fps случая, когда были отсечены и на них наложились текстуры (1 шт.) — нужно посчитать размеры на экране передней стенки первого куба и к этому количеству точек прибавить количество точек (на экране) всех других сторон. Если внимательно



приглядеться к нашей иллюстрации, станет понятно, что ни одну сторону отсечь нельзя. Классический случай overdraw. А если нужно наложить две текстуры на каждую стену дома, которым на самом деле является этот куб? А если четыре? Fillrate начинает смывать в дренаж огромными партиями мегапикселей. И это только самый наглядный пример Overdraw. В дальнейшем будут проведены тесты игры TestDrive 6. В игре есть специальный режим, показывающий overdraw сцены. Так вот, дома в TD6 сделаны как обычные кубики, и дорога ими буквально набита. Запомните это, а в дальнейшем по тексту при просмотре тестов TD6 нам пригодится эта информация. Единственное, что не удалось узнать, так это число одновременно накладываемых текстур на пиксель, заданное для D3D в TD6. В документации этого нет, а разработчики молчат.

Ядро **Savage2000** может рисовать два пиксела с двумя текстурами на каждом, значит в нашем понимании она имеет два конвейера рендеринга. И вот кульминация — заявлено, что плата может накладывать четыре тексела на два пиксела. Значит конструктивно **Savage2000** похож на TNT2, лишь только с разницей, что он способен накладывать на один пиксел два тексела, а TNT2 лишь один. Значит S2K похож на GeForce 256? Не совсем. GeForce может рисовать четыре пиксела с одной текстурой или два с двумя текстурами на каждом. **Savage2000** может рисовать два пиксела с одной текстурой на каждом, два пиксела с двумя текстурами на каждом и один пиксел с четырьмя текстурами. Кстати, он может рисовать и один пиксел с тремя текстурами, но это уже экзотика. Проанализируем практическую сторону вопроса. Игры без мультитекстурирования получают на GeForce 480 мегапикселей, а на **Savage2000** 250 мегапикселей. Игры с мультитекстурированием получают на GeForce 480 мегапикселей (помните 2 пиксела с двумя текстурами?), а на **Savage2000** они получают 500 мегапикселей. А теперь возьмем теоретическую ситуацию, когда игра должна наложить на пиксел четыре текстуры. На GeForce она получит 480 мегапикселей, отрисует свои два пиксела с двумя текстурами и пойдет на второй проход — накладывать оставшиеся два тексела на те уже нарисованные два пиксела, так как G256 не умеет накладывать на один пиксел 4 тексела. А вот **Savage2000** справится с этим за один проход, наложив все четыре тексела на один пиксел. Тут и будет выигрыш. А может и не будет, ведь за время, пока 125 мегапикселей в секунду будут накладывать тексели, 240 мегапикселей GeForce давно пойдут на второй проход. И еще одно "Но" — в Direct3D необходимо задавать работу мультитекстурирования руками, а господа программисты оказались не готовы к появлению железа, способного наложить 4 тексела на пиксел, и в результате мы имеем игры с максимум двумя текстурами на пикселе. Единственным приложением, разработчики которого учли вероятность появления таких плат на рынке, стал пресловутый 3DMark2000. Самое же интересное заключается в том, что ни мы, ни Андрей Воробьев на iXBT не получили цифр, указывающих, что у чипа работают оба конвейера. Возможно, в этом виновата версия использованных нами 1.21 драйверов. Мы постараемся максимально быстро проанализировать ситуацию. Пока же кратко суммируем, что мы имеем в плате Viper II и чипе **Savage2000**:

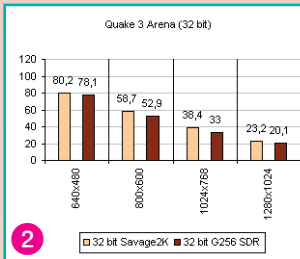
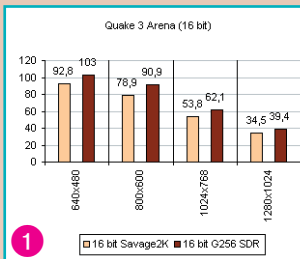
нием, однако имеет перспективы на будущее. Скорость заполнения в Mpix/сек в таком режиме уменьшается в 4 раза.

Теоретически достижимый Fillrate у **Savage2000** получается путем умножения частоты его ядра на количество конвейеров. Результирующая цифра в 500 мегапикселей в секунду — больше 480 мегапикселей в секунду чипа GeForce, однако если вы читали тексты по этому чипу, то вспомните его узкое место. Известно, что наиболее эффективно GeForce начинает работать с DDR памятью, которая позволяет ближе приблизиться к его теоретической скорости заполнения. Особенно это сказывается в высоких разрешениях. Viper II комплектуется не SDRAM, значит в высоких разрешениях, когда Fillrate становится действительно полезным, узкое место показывает себя очень хорошо. Это подтверждают и результаты тестирования, но о них ниже. В то же время в низких разрешениях у платы больший потенциал, так как память еще не стала узким местом **Savage2000** и показывает очень неплохие результаты.

По поводу скорости заполнения в целом — цифры, которые принято официально приводить в графе Fillrate, у большинства чипов относятся к возможностям платы в режиме монотекстурирования. Фактически же все современные игры накладывают минимум две текстуры — шаблон освещения и собственно текстуру. А теперь давайте вспомним Half-Life — берем охранника с бликующим шлемом (с зеркальной составляющей, кстати, заметьте это), ставим его за полупрозрачным стеклом. Что получается? Текстура с шаблоном освещения на стене, полупрозрачная текстура стекла, текстура шаблона отражения на охраннике и простая текстура на охраннике. Минимум 4 текстуры, которые в результате накладываются за два такта. Значит возможность Savage2K накладывать 4 тексела за такт на пиксел может быть востребована уже сегодня. Другой проблемой станет уменьшение мегапиксельного порога. Попробуем объяснить, что я имею в виду. Известно, что теоретическая скорость заполнения в

Тестовая программа	Комментарий
Quake 2 + patch 3.20	Quake 2 использовался для получения сравнительной производительности в старых OpenGL приложениях и играх на соответствующем ядре
Quake 3 Arena + pointrelease final patch	Использовался для получения сравнительной производительности современных игровых OpenGL приложений и игр на ядре Q3A, выход которых запланирован в течение 2000 года. Проводились некоторые Quality тесты
Unreal Tournament + 402 patch 3DMark2000 Pro	Для замеров производительности в Direct3D приложении, изначально оптимизированного под архитектуру Voodoo
ZD 3D WinMark 2000	Использовался для получения некоторых ключевых иллюстраций и демонстрации характеристик, достижимых в идеальных условиях
Test Drive 6	Direct3D производительность, демонстрация возможностей DirectX7, некоторые Quality тесты.
Final Reality	Проверка возможностей DirectX7 и T&L
Различные демоигры	Старый DirectX5 тест позволил наглядно показать пользу от нового релиза драйверов Субъективная, субъективная оценка производительности и стабильности работы. Мы использовали демо-версии как старых Direct3D/OpenGL игр, так и недавно вышедших приложений. Использовались: G-Police Demo, Redline Racer Demo, Need For Speed: High Stakes, Killer Tank v1.0, Quake 1, HL: Opposing Force, B-Hunter, Forsaken

Комментарий к таблице: дополнительные игры для субъективного анализа использовались для того, чтобы не ограничивать тестирование синтетическими тестами и жанром экшен, представленным Quake и Unreal. К сожалению, приходится повториться — сырьем драйверов Savage2000 часто служилась при запуске различных демоверсий, некоторые игры вылетали в Windows, не сообщая о причине ошибки.



Особенности

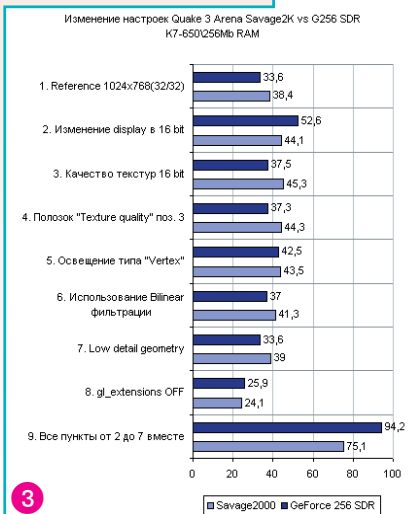
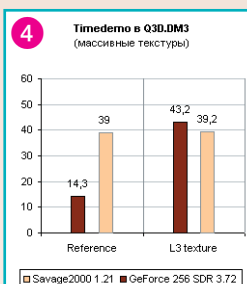
- AGP 4X с Side Band Addressing (активируется переключкой на плате);
- S3TL (пока только в OpenGL T&L, нужно включать самим);
- Битекстурирование и квадротекстурирование, возможна поддержка тритекстурирования (наложение трех текстур на пиксел в режиме работы);
- Работает 32-bit с 32-bit 8888 RGBA текстурами до 2048x2048;
- 24-битный z-буфер, 8-битный Stencil буфер;
- Поддержка S3TC (во всех API);
- Поддержка драйвером AGP-текстурирование в D3D и OpenGL (это очень важно в дальнейшем при тестах Q3D.DM3);
- Компенсация потока, 16-точечное масштабирование видео (для сравнения 8-ми точечное у

Creative Dxr3).

S3TL — заявленный блок геометрической обработки временно не работает. S3 в третий раз наступает на грабли, выпуская на рынок продукт с драйверами, состояние которых скорее похоже на альфа-версию, чем на конечную версию. К сожалению, даже самая новая на момент написания статьи версия драйверов позволяет использовать T&L лишь в OpenGL. Так как самый большой интерес вызывает работа в DirectX7, и даже есть парочка игр, на которых можно было бы сделать тесты, то лучше просто временно забыть о том, что T&L у S2K есть. Для самых дотошных скажу, что результаты включения T&L в OpenGL конечно видны по тесту TreeMark, но, учитывая синтетическую природу этого теста и относительно низкие результаты по сравнению с GeForce в Simple тесте (никакие результаты в Complex), лучше будет не позорить S3 и подождать релиза нормальных драйверов.

Стабильность работы платы также очень удивила. Мы уверены, что нам не достался "особый" бракованный вариант, однако поведение платы в некоторых тестах, беспричинные зависания без перегрева, сваливание большинства демоверсий игр и проблемы с прокручиванием DVD не способствуют хорошим впечатлениям о плате. Проблемы возникали не на всех платформах, но, к примеру, VD через WinDVD на Athlon "не смотрелся" — смазанное изображение, белый шум на статичной картинке в меню и подрагивания изображения при включенном MC — очень странная проблема, вероятно на уровне драйверов. Кроме WinDVD использовались ZoranSoft DVD и Cyberlink PowerDVD 2.55 trial. У каждой программы были свои нюансы и варианты проблем, поэтому результаты тестирования всех трех программ можно посмотреть ниже.

Кроме стабильности и скорости, у платы возникали проблемы с Back-Face-Culling алгоритмом. В будущих релизах драйверов это обещано поправить, но сегодня мы стоим перед фактом — плата рассчитывает то, чего мы в принципе видеть не можем. А зачем тратить на это ресурсы, Fillrate, время? Многие удивила рекордно низкая скорость



ge2000 в Direct3D приложениях. Мы думаем, проблемы с куллингом могут сказаться тут — плата просто рассчитывает невидимые нами детали кадра, в результате ее скорость на порядок ниже скорости конкурентных плат. Это теоретическая идея, и может быть мы не правы.

Что касается драйверов, то это фирменный набор от Diamond — пакет IncontrolTools99, Diamond Update плюс ядро драйвера. Есть один неудобный момент, хотя это на любителя — все настройки 3D задаются не для всей системы, а для каждого конкретного случая, при этом система отслеживает обращение приложений к 3D функциям платы и замуровывает реестр данными о местоположении и названии файла, а также настройках 3D под него. Не стоит об этом забывать, так опции по умолчанию не настроены на наилучшую производительность. Настройки железа в драйвере могут:

- изменить настройки режима использования памяти для текстур (только видео память, только AGP, совмещенный режим);
- включить режим автоматической очистки Z-Buffer;
- включить автоматический Mip-Mapping для приложений, не знакомых с этой технологией;
- задать режим исправления рывков с текстурами;
- отключить V-Sync (не рекомендуется для Direct3D, в нынешних драйверах вызывает огромный лаг управления);
- активировать технологию W-Buffering.

Тестирование

Наше тестирование мы начали с производительности акселератора в OpenGL играх на ядре Q3A, массовое появление которых ожидается в течение этого года. Для проверки использовались две демки — классический Quake 3 Arena DEMO001 и написанный нами Q3D.DM3. Начиная с этого момента, мы немного изменили методику тестирования — все результаты получены при максимальной детализации с небольшими изменениями для сравнения. Reference настройки:

- трилинейная фильтрация;
- качество текстур вывернуто на максимум;
- освещение с использованием карт освещения (lightmaps);
- геометрия на High;
- используются доступные gl_extensions;
- для Savage2000 отключен t_ext_compress_textures, так как его использование приводит к некорректному отображению некоторых текстур.

После проведения тестирования в диапазоне разрешений от 640x480 до 1280x1024 при различной глубине буфера кадра и глубины цвета текстур проводили дополнительное тестирование. Результаты основного тестирования на двух графиках ниже 1, 2. Как мы видим, в 16-ти битном режиме, когда на шину памяти приходится меньшая нагрузка, Savage2000 отстает от GeForce 256. Отырыв не столь серьезен, обе платы хорошо приспособлены для такой детализации. Другая ситуация в 32-бит режиме 2. Тут мы видим уже совсем другую ситуацию — Savage2000 обгоняет GeForce SDR, причем имея более низкую частоту шины памяти. Только разогнав GeForce 256 SDR до 145/190, нам удалось получить в 1024x768/32-32 цифры, близкие к производительности Savage2K. Видно, что в Savage2000 вложен хороший потенциал, однако его реализация в жизни зависит только от расторопности программистов драйверов.

Обязательно необходимо поднять вопрос о моментальном и среднем FPS. Тесты timedemo показывают среднюю производительность, моментальный FPS лучше всего измерять активацией консольной переменной /cg_drawFPS 1, это позволяет увидеть минимальные значения FPS для конкретного уровня. В высоких разрешениях Savage2000 иногда падает до уровня 10-15 FPS, при этом средний результат остается высоким за счет высоких значений в другие моменты. В разрешении 1600x1200 начинается просто ужасное торможение в моменты, когда игра отображает так называемые "частицы", выводит полупрозрачные взрывы и динамическое освещение. Падение производительности при этом

становится нелинейным, моментальный FPS скачкообразно изменяется в интервале от 15-20 до 2-3 FPS. Скорее всего, проблема на уровне драйвера, так как с комплектными драйверами аналогичная проблема возникала в Quake 1 (!), который при отображении динамического освещения и взрывов тормозил в несколько раз больше, чем древний Voodoo Graphics. Активация полупрозрачной воды, теней и зеркальных поверхностей убивала производительность полностью — играть становилось полностью невозможно.

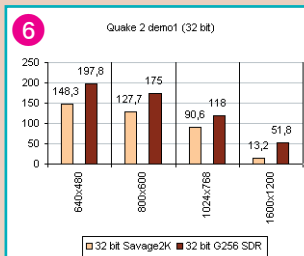
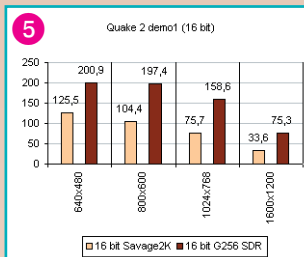
После основного теста мы ввели дополнительное тестирование, целью которого является замер изменения производительности при изменении настроек игры по сравнению с reference значением. За reference производительность принимается 1024x768 при максимальной детализации, 32-бит frame buffer и 32-бит текстурах. При такой методике тестирования удастся оценить потери в скорости при работе с полноцветными текстурами, большей нагрузке на память, использовании карт освещения и т.д. Результат дополнительного тестирования 3. При Reference настройках Savage2000 существенно выигрывает у GeForce 256, однако в максимально оптимизированной ситуации, когда карты испытывают куда меньшую нагрузку, GeForce существенно вырывается вперед. Чем это вызвано? Архитектурно Savage2000 приспособлен для работы с огромными массивами текстур, драйвер оптимизирован конкретно под Quake 3 и Truecolor. GeForce имеет более отлаженный ICD, работающий правильно не только в Quake III, но и в 3DMax и старых Quake. Очень показательным является скорость плат при отключенном gl_extensions — видно, что активация всех расширений прибавляет Savage2000 14 FPS (около 55% производительности), в то время как GeForce 256 получает всего 8 FPS (около 33%). Это показывает хороший уровень оптимизации драйверов платы.

Мы провели еще одно дополнительное тестирование — известно, что карта Q3DM9 серьезно нагружена текстурами. Мы решили проверить, как платы справляются с максимальной нагрузкой на этом уровне. В результате были получены такие результаты 4.

Прямо как в той рекламе — "По-нашему, это шок!". Как иначе можно обозвать более чем трехкратное падение производительности GeForce 256? Даже делая скидку на SDR память и режим AGP1x, установленный по умолчанию в 3.72 драйвере на Athlon, нельзя было бы обосновать такую неэффективность работы, если бы не одно НО — драйвер Savage2000 работает в OpenGL с AGP текстурированием. G256 имеет текстурный свопинг, S2K использует AGP. Наглядная польза? В принципе — да. Поясню значения графиков — под Reference мы понимаем все те же максимальные настройки качества в 1024x768/32. Под L3 Texture мы подразумеваем изменение всего одной опции — полосок детализации текстур сдвигается на одну позицию левее. К сожалению, мы не имеем возможности протестировать 64-х мегабайтные версии плат на Quadro, в ОЗУ которых без проблем должны были бы поместиться эти карты. Но в графе "Эффективная работа с большими массивами текстур" Savage2000 получает галочку, а G256 не заслуживает даже крестика.

Из всего этого хочется сделать вывод об отличной оптимизации OpenGL ICD драйвера — высокая скорость, эффективная работа с большим количеством текстур и т.д. Не стоит спешить — мы еще не видели результатов классических версий Quake. Для начала Quake2 6.

Отставание Savage около 50%. Очень странные результаты, но это говорит лишь об оптимизации драйвера под Quake 3 Arena. В этом тесте процессор акселератор загружается только в высоких разрешениях, отсутствие масштабирования в низких разрешениях показывает, что в наш Athlon 650 может показать в Quake 2 demo1 не более 200 fps. То есть он рассчитывает геометрию с такой максимальной скоростью. Вот только почему при всех архитектурных изысках у Savage этот максимальный порог на 50% ниже? Пусть это останется на совес-

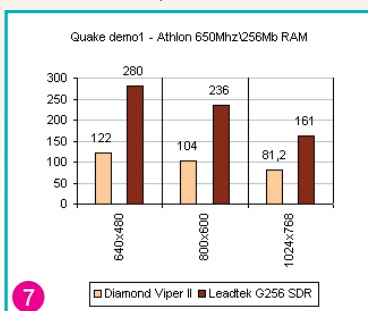


Life и недавний Opposing Force. Кроме того, на ядре Quake 2 создается Team Fortress 2, и если все пройдет по плану, то эта игра будет иметь колоссальный успех для сетевых разборок. Также хочется рассмотреть результаты в Quake — древняя игрушка, однако многие по сей день в нее играют. Результаты **Savage2000** тут тоже не впечатляют **7**. Отставание от GeForce более чем в два раза, мы ожидали этого, драйвер явно оптимизирован для работы с Quake 3 Arena. Но вот чего мы не ожидали, так это одинаковой скорости в Quake 2 timedemo 1 и Quake timedemo demo1! Как вы объясните одинаковую скорость игр с различной степенью загроможденности текстурами, разными уровнями геометрии с учетом того, что расчетами геометрии и освещения занимается центральный процессор системы, который просто не может рассчитывать такие объемы данных с одинаковой скоростью?! Нонсенс. Но размышления немного ниже. Еще более интересные результаты получаются, если установить драйверы с CD платы v1.0 — в этом случае Quake 1 начинает безбожно тормозить в 640x480. Карта на Voodoo Graphics легко обгоняет супер новый **Savage2000** по субъективной скорости. Моментальный FPS порой опускается за отметку в 10 fps. Если включить полупрозрачные текстуры воды, разрешить отрисовку всех невидимых плоскостей, то скорость упадет до неприемлемо низкого уровня. Представьте себе пошаговый Quake, и вы поймете, что мы имеем в виду.

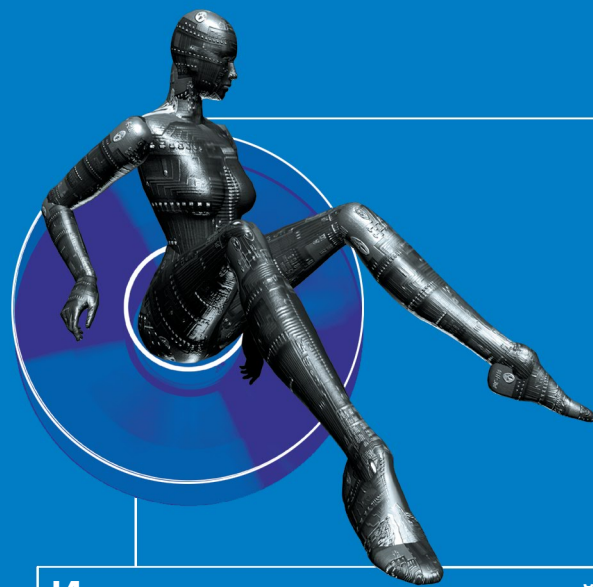
Так вот, об одинаковом FPS Quake 2 и 1. Простой расчет показывает, что при 640x480 и 122 fps минимально скушанный Fillrate составляет 37.478.400 пикселей, то есть 37,5 мегапикселей. Если говорить о режиме, когда S2K рисует 2 пиксела с одной текстурой на каждом, то в остатке мы имеем около 213 мегапикселей, не могут же они уйти в Overdraw? Тогда подумаем, что будет, если не работает один конвейер — в остатке станет 87,5 мегапикселей. Гораздо меньше. А сколько же Fillrate трогает GeForce? Он тратит около 86 мегапикселей на Quake. Кстати, Quake 1 не поддерживает мультитестурирование, а Quake 2 поддерживает. Возникает странное предположение — а не работает ли действительно в наших драйверах у **Savage2000** всего один конвейер, выдающий на-гора 125 мегапикселей и 250 мегатекселей? Замеры в FinalReality это подтверждают, да и ладно бы FR, и 3DMark2000 выдает меньше ожидаемого. Пока мы отложим этот вопрос.

Выводы

Пока это все, что можно сказать о плате. Если честно, даже невозможно сделать окончательных выводов. Разумеется, карта очень интересна, но мы не можем рекомендовать ее для приобретения в настоящий момент. Абсолютная, доселе невиданная, доведенная до канонического совершенства сы-рость драйверов сводит на нет все незаурядные достижения инженеров системотехников, что, по крайней мере, очень обидно. Разумеется, со временем мы получим нормальную поддержку чипа, но когда это будет сделано? Тема остается открытой, и еще не раз придется к ней возвращаться.



СИ-ЖЕЛЕЗО



Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету: <http://dvd.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт – Петербургу \$3.

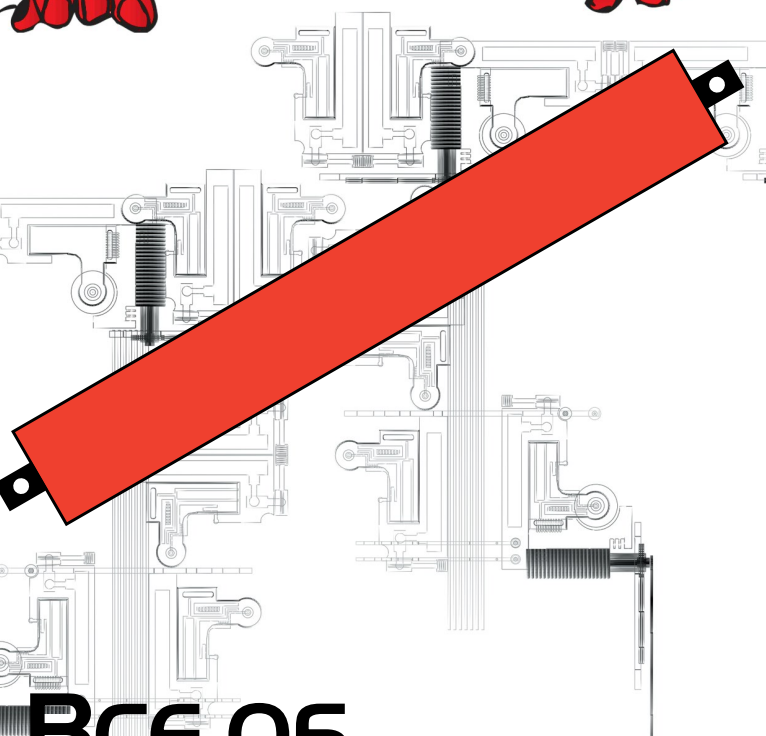
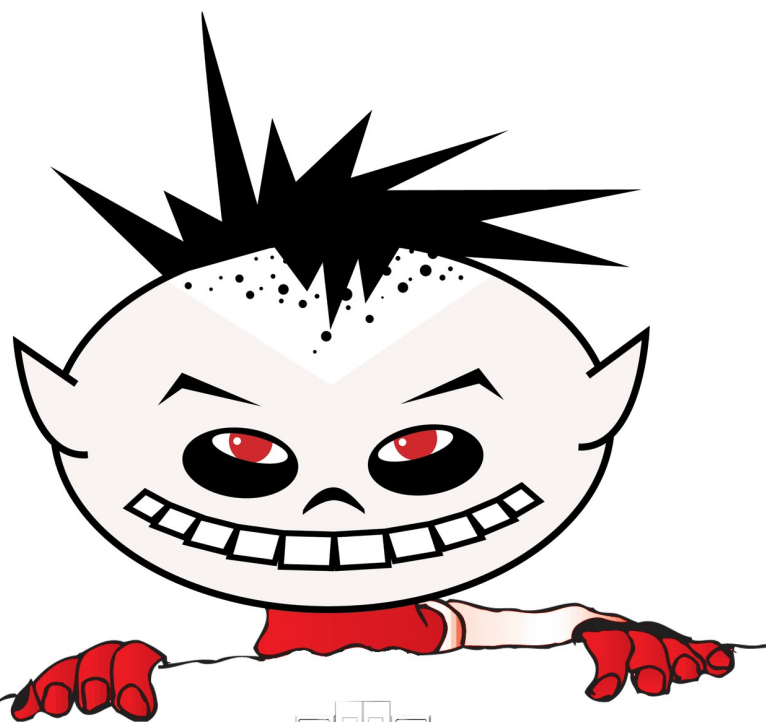
по Московской области \$5– \$9

Представительство в Санкт – Петербурге: (812) 311-8312

<p>The Matrix Зона: 1. Боевик-триллер</p> <p>Цена в Москве \$30.00 Цена у нас \$26.00 Вы экономите \$4.00</p>	<p>Bowfinger Зона: 1. Комедия</p> <p>Цена в Москве \$34.00 Цена у нас \$27.99 Вы экономите \$6.01</p>	<p>Austin Powers: The Spy Who Shagged Me Зона: 1. Комедия</p> <p>Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$7.00</p>
<p>The Iron Giant Зона: 1. Мультфильм</p> <p>Цена в Москве \$29.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$4.00</p>	<p>The Fifth Element Зона: 1. Фантастический боевик</p> <p>Цена в Москве \$39.00 Цена у нас \$33.99 Вы экономите \$5.01</p>	<p>Wild Wild West Зона: 1. Вестерн</p> <p>Цена в Москве \$29.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$4.00</p>
<p>Blade Зона: 1. Фантастический боевик</p> <p>Цена в Москве \$34.00 Цена у нас \$28.99 Вы экономите \$5.01</p>	<p>Labyrinth Зона: 1. Приключения</p> <p>Цена в Москве \$34.00 Цена у нас \$30.00 Вы экономите \$4.00</p>	<p>Терминатор 2: Судный день Зона: 5. Фантастический боевик</p> <p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p>
<p>Ricky Martin: Video Зона: 5. Видеоклипы и концерт</p> <p>Цена в Москве \$38.00 Цена у нас \$31.00 Вы экономите \$7.00</p>	<p>Елизавета Зона: 5. Историческая драма</p> <p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p>	<p>Алая буква Зона: 5. Историческая драма</p> <p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p>
<p>Вампиры Зона: 5. Боевик-триллер</p> <p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p>	<p>Максимальный риск Зона: 5. Боевик</p> <p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p>	<p>Исполнитель желаний 2 Зона: 5. Триллер</p> <p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p>
<p>Никита Зона: 5. Боевик</p> <p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p>	<p>Гаттака Зона: 5. Фантастика</p> <p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p>	<p>Горец Зона: 5. Фантастический боевик</p> <p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p>

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые фильмы, которые вышли в США

ЖАНЕР



ВСЕ ОБ INET

ЖДИТЕ В КОНЦЕ
МАРТА

КРАСАВИЦА, СПОРТСМЕНКА, КОМСОМОЛКА

КРАСАВИЦА, СПОРТСМЕНКА, КОМСОМОЛКА

Платформа: PC/PlayStation/Dreamcast и все-все-все

Жанр: Вера, Надежда, Любовь

Издатель: Господь Бог

Разработчик: он же

Онлайн: <http://www.loveforever.com>

Дата выхода: 8 марта

шиванием крестиком сражаются милые барышни? Конечно, нет. А поэтому на внеочередном пленарном заседании Организации Объединенных Виртуальных Наций было решено избрать наш с вами журнал почетным (впрочем, по нечетным тоже) исполнителем очень важной миссии. Именно на нашу долю выпала

Х

Вячеслав Назаров

орошо быть моряком — девушка ждет его в порту. Хорошо быть пилотом — девушка ждет его на аэродроме. Водителем быть тоже неплохо — девушка встречает его на стоянке. Оказаться даже машинистом скоростной дрезины весьма приятно — ведь девушка ждет его на вокзале. И только девушке плохо: бегай все время порт-аэродром-стоянка-вокзал... Вот почему Они всегда такие красивые и привлекательные — занятия бегом на свежем или хотя бы воздухе позволяют добиться поразительных результатов. Неудивительно, что и простые романтики, и прожженные прагматики теряют головы, деньги, а иногда и жизни из-за одного взгляда, из-за одной фразы, из-за одного кивка головы... Плевать на то, что без женщин мы бы до сих пор жили в эдемском саду, лакомились клубничкой и наслаждались коньяком с кофе. Плохо это или хорошо, то, что случилось потом благодаря коварному пресмыкающемуся — трудно судить однозначно. Но факт остается фактом: без прекрасных дам нам уже не прожить. Так почему бы не сказать им об этом хотя бы весенним мартовским днем? Ведь все равно потом можно будет снова одеть на себя маску настоящего мачо и решительно потребовать пива и зрелищ...

Уже буквально через несколько дней у прекрасной половины человечества (статистики утверждают, что большей) состоится профессиональный праздник. Международный Женский День, который нам всем придется отмечать, зародился еще в стародавние времена, когда люди не летали в космос, жили без телевидения, Интернета, компьютерных игр и вообще были очень неустroенны в материальном отношении. Благодаря проискам революционно настроенных дам календарь обзавелся еще одним красным днем. Первоначальное предназначение праздника — лишний выходной день — постепенно забылось, и он превратился в День Весны, когда сам Бог велел потянуться старику Адаму, не стесняясь в выражениях и поступках, демонстрировать все свои чувства, которые они испытывают к окружающим их представителям альтернативного пола. Ведь во все остальные дни года, если мужчина открывает дверь машины жене, то это означает лишь то, что либо машина новая, либо жена...

Но если за прекрасное настроение и просто человеческое счастье женщин, живущих с нами под одним небом, можно не беспокоиться — уж на один-то день запала у нас хватит, то для дам, обитающих в виртуальных мирах, ситуация складывается не так радужно. Кто поздравит этих хрупких и нежных существ с наконец-то наступившей весной, кто самостоятельно пропылесосит в своей комнате и выбросит на улицу новогоднюю елку? Неужели гадкие монстры, с которыми в перерывах между вы-

нелегкая задача поименно вспомнить главных героинь фантастических, фантазийных и даже вполне нормальных с виду миров, но, тем не менее, существующих лишь в недрах компьютеров. Вспомнив все приятные минуты, часы, а иногда и дни, проведенные в компании прекрасных виртуалок, мы с радостью взвалили на себя эту ношу и с удовольствием выпьем не один бокал шампанского, отмечая Праздник Весны имени 8 марта.

Тост. «Среди ночи молодая жена звонит своей маме:

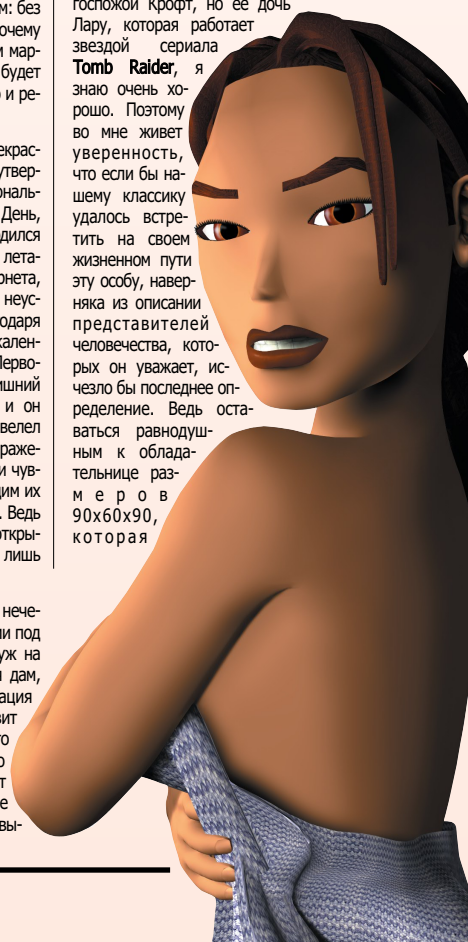
— Мама! Я схожу с ума! Уже два часа ночи, а мужа нет! Мне кажется, он завел любовницу!

Мудрая мать успокаивает дочь:

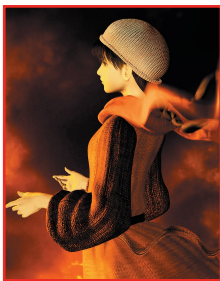
— Ну, что ты, доченька! Почему у тебя такие плохие мысли? Он, наверное, попал под машину и сейчас где-нибудь в реанимации или в морге.

Так выпьем за мудрых матерей наших жен. За тещ!»

Как говорил великий русский писатель Хармс: «Я уважаю только молодых, здоровых и пышных женщин. Ко всем остальным представителям человечества я отношусь подозрительно.» К сожалению, я не имел чести познакомиться с мамой госпожой Крофт, но ее дочь Лару, которая работает звездой сериала **Tomb Raider**, я знаю очень хорошо. Поэтому во мне живет уверенность, что если бы нашему классу удалось встретиться на своем жизненном пути эту особу, наверняка из описании представителей человечества, которых он уважает, исчезло бы последнее определение. Ведь оставаться равнодушным к обладательнице размеров 90х60х90, которая



постоянно ищет приключения на свои 90, решительно невозможно. И пусть злопыхатели злопыхают и говорят, что игры, выходящие под маркой Tomb Raider уже давно не возбуждают в них никаких положительных чувств, ни один из них не может сказать этого о главной героине сериала. Проявив себя на поприще авантюрной археологии и даже однажды избавив мир от смертельной угрозы, одна из первых виртуальных красавиц Лара Крофт



еще покажет себя на игровой арене. И, кто знает, может быть ее талант позволит родиться новому проекту, с которым мы войдем в новое тысячелетие?

Тост. «В каждой женщине живет ангел.

Так выпьем за то, чтобы найти ту, в которой он прописан постоянно!»

Все-таки поэты — удивительные люди. Они могут видеть будущее, в их власти описать образы чудесных людей, которые живут в грядущем. Только вот с именами они часто ошибаются. «Твои уста как маки красны, а ноги стройней корабельной сосны, ты на бегу обгоняешь косуль, девушка по имени Бибигуль» — пел легендарный Бахыт Компот. Долгое время было непонятно, неужели Бибигуль живет лишь в фантазиях музыкантов? Разве может быть, чтобы столь яркому образу соответствовал лишь вымышленный персонаж? В прошлом году окончательно выяснилось, что это не совсем так. Вернее, совсем не так. Талантливые ребята из Surreal Software ухитрились воссоздать образ Бибигуль. Красавица Ринн — главная героиня их игры **Drakan: Order of the Flame** — воплотила в себе всю женскую красоту и величие, воспетое российскими рокерами. Но девушка оказалась прекрасна не только внешне, но и внутренне. Сейчас мы не будем описывать изящные линии ее селенки и плавный контур правой почки, скажем лишь, что моральным качествам этого персонажа позавидовала бы даже председатель пионерской дружины в моей школе для детей, страдающих заболеваниями в области всего. Получив свою роль, отважная Ринн оседлала дракона и принялась наводить порядок во вверенном ей фэнтези-мире. И надо признаться, что она весьма преуспела в этом деле. Впрочем, меня терзают смутные сомнения насчет того, как может закончиться сказка **Drakan**, когда Ринн наконец-то встретит и по быстрому выскочит замуж за своего Принца На Белом Конне. Боюсь, что храбрый рыцарь с каждым днем будет грустнеть, ибо очень быстро поймет, что черта с два теперь жена отпустит его рубать драконов и спасать принцесс. Ведь и у самой Ринн это получается очень неплохо...

Тост. «Молодая женщина пришла на телеграф и попросила бланк. Она написала телеграмму на одном бланке, разорвала его, потом написала на втором — и опять разорвала. Наконец, она написала на третьем бланке, подошла к окошку и попросила побыстрее отправить телеграмму. Когда телеграмма была отправлена и женщина ушла, телеграфист заинтересовался текстами двух первых телеграмм. В первой она писала: «Все конечно, не желаю тебя видеть. Не звони и не пиши.» Во втором был такой текст: «Не пытайся меня переубедить. Телефон мой изменился.» Третья была следующего содержания: «Немедленно приезжай ближайшим рейсом. Жду.»

Так выпьем же, друзья, за постоянство женщин.»

И все-таки женщина может быть постоянной. По крайней мере в своем коварстве. Например, знаменитая Элексис Синклер из боевика **Sin**, созданного несколько лет назад Ritual Entertainment. Вообще, эта весьма эффектно выглядящая дама оказалась редкой стервой. Хотя я, возможно, могу ошибаться. В прилагательном. Впрочем, Элексис подтвердила широко распространенное в кругах, треугольниках и параллелепипедах обывателей мнение о том, что, как правило, красо-



та женского тела сочетается с ужасной маленькой, черной и сморщенной душой, обитающей в нем. Но давайте не будем сейчас заниматься обсуждением этого спорного тезиса. В любом случае я уверен, что высокие интеллектуальные способности злодейки из **Sin** не вызывают ни у кого сомнений. Равно как и то, что знаменитое высказывание классика отечественной эстрады: «Умных женщин не бывает, а бывают прелесть какие глупенькие и ужас какие дуры», — не имеет к роковой красавице ни малейшего отношения. Ведь скрыться от такого злого бойца, как спецполисмен Блэйд — главного положительного персонажа **Sin'a**, а по совместительству еще и альтер-эго игрока — удастся далеко не каждой особе женского пола. А раз прекрасный труп врага до сих пор не найден (впрочем, подходящие обезображенные в игре также не попадались), то в новом тысячелетии у нас есть очень неплохой шанс на встречу с Элексис. Что ж, хотя будет с кем сыграть в шахматы...

Тост. «Муж тяжело заболел, и жена навещает его в больнице.

— Дорогая, ты будешь плакать, когда я умру?

— Конечно, дорогой, ты же знаешь — я плачу буквально по всякому пустяку!

Так выпьем за наших милых, остроумных и самых добрых на свете дам.»

Занятно, но в последнее время в играх все больше и больше появляется барышень, олицетворяющих собой первородное зло. Одним из последних примеров может послужить Хеккуба из фэнтезийного мира **Nox**. Все что нужно этой очаровательной тетушке с горящими адским огнем глазами (или это просто новая линия косметики?) — это ласковое слово, добрый взгляд, теплая кровь и абсолютная власть над миром! Для этого она долго и упорно училась магии и ведовству, в результате чего добрые, белые и вообще пушистые персонажи волшебной Вселенной **Nox** обрели в ее лице жестокого и безжалостного врага. Впрочем, в лице Хеккубы разлились не только эти природные женские качества, но и следы визажистов и мастеров по пирсингу, изрядно поработавших на ведьмой. Благодаря их трудам компьютерный мир получил одного из самых колоритных отрицательных героев со времен самой Элексис Синклер. Кто знает, может быть Хеккубе удастся повторить успех своей предшественницы? Ведь молодым везде у нас дорога, молодым везде у нас почет... Но лично я, взглянув на злодеяния этого монстра в женском обличии, не задумываясь поставил бы ей памятник. Надгробный.

Тост. «Что самое трудное в жизни женщины? Доказать мужчине, что его намерения серьезны.

Выпьем же за наших настоящих дам!»

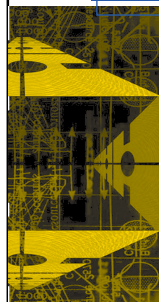
Воистину, настойчивость приставочных барышень, которые рвутся прописаться на постоянное место жительства в суровых сердцах настоящих игроков, вызывает восхищение. Чего стоит хотя бы замечательная троица Улала (**Space Channel 5**), Клэр Рэдфилд (**Resident Evil**) и Рай Шен Фа (**Shenmue**). Эти девушки уже давно вошли в нашу жизнь, и забыть о них во время столь замечательного праздника было бы преступлением против всего консольно-игрового мира...

Хм... Как-то незаметно пролетело время в окружении столь прекрасных дам. Праздник подходит к концу, и все шампанское выпито, не говоря уже о давно исчезнувших пиве и портвейне. Впрочем, чудесной влаги хватит еще на один стакан... Тогда тост. Последний.

Позвольте мне поднять бокал за самых нежных на Земле, за те создания, без которых не представляю жизнь себе. Я пью за добрые глаза, за нежность ласковой руки. За то, что вы на свете есть. Эх... Ну их всех на фиг! За нас, короче, мужики!



АГЕНСТВО



Предлагает следующие услуги:

создание сайта;

помощь и консультации профессионалов;

разработка интерактивных скриптов с привлечением лучших программистов— профессионалов; организация обратной связи с посетителями сайта;

размещение книги отзывов и предложений; сканирование и редактирование рисунков и фотографий;

размещение до 30 страниц текста; размещение до 20 фотографий или рисунков (возможна фотосъемка и заказные иллюстрации);

создание 2х рекламных банеров;

Высококачественный дизайн веб-сайтов от 1000\$ до 3000\$

<http://www.e-lab.ru>
mail: design@e-lab.ru
tel: 935-5230, 124-0402
fax: 125-0211

КОДЫ PC, PS, N64

КОДЫ PC

Коды демо-версии Soldier of Fortune

Запустите игру «**sof.exe+set console 1**». В игре клавишей <~> откройте консоль и введите:

God — режим бога

Nodip — режим прохождения сквозь стены

Notarget — враги вас не видят

timescale.4 — действие этого кода неизвестно

givemoretutorial — появляется шотган

givesniper tutorial — появляется снайперская винтовка

Чтобы получить предметы и оружия введите:

SPAWN_ITEM_WEAPON_assault_rifle
SPAWN_ITEM_WEAPON_pistol
SPAWN_ITEM_WEAPON_pistol2
SPAWN_ITEM_WEAPON_rocketlauncher
SPAWN_ITEM_WEAPON_sniper_rifle
SPAWN_ITEM_WEAPON_shotgun
SPAWN_ITEM_AMMO_auto
SPAWN_ITEM_AMMO_rocket
SPAWN_ITEM_AMMO_shotgun
SPAWN_ITEM_AMMO_pistol
SPAWN_ITEM_AMMO_pistol2
SPAWN_ITEM_EQUIP_armor
SPAWN_ITEM_EQUIP_c4
SPAWN_ITEM_EQUIP_flashpack
SPAWN_ITEM_EQUIP_grenade
SPAWN_ITEM_EQUIP_light_goggles
SPAWN_m_nyc_ebum
SPAWN_m_nyc_mskinhead1

Nox

Чтобы активизировать режим кодов, откройте консоль клавишей <~> и введите «**Raccolaws**». После этого станут доступны следующие коды:

cheat ability — действие этого кода неизвестно
cheat goto — отправиться в любую точку на уровне
cheat health — выздороветь
cheat mana — возобновить запасы маны
cheat level — оказаться на следующем уровне
cheat spells — становятся доступны все заклинания
cheat gold — появляется золото

Wheel of Time

Чтобы активизировать режим кодов, откройте консоль клавишей <~> и введите:

God — режим бога
Amphibious — получаете возможность дышать под водой
Allammo — появляется все оружие
Ghost — получаете возможность проходить сквозь стены
Fly — активизируется режим полета
Walk — отключает режим полета и прохождения сквозь стены
Behindview 1 — вид сзади
behindview 0 — обычное положение камеры
playersonly — останавливает время, повторный ввод кода возобновляет нормальное течение времени
invisible 1 — вы становитесь невидимым
invisible 0 — невидимость исчезает

killall [тип] — убить всех врагов [тип]
killpawns — уничтожить всех монстров
say [сообщение] — послать [сообщение]
slobo # — изменить скорость игры на # (по умолчанию 1.0)
summon [тип] — вызывает монстров [тип]

Sims

Во время игры нажмите **[CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [C]**, после чего введите:

Klapaucius — появляется 1,000\$
water_tool — ваш дом оказывается окружен водой
set_hour # — изменить час на #
set_speed # — изменить скорость игры на #
interests — изменить интересы sim'a
grow_grass # — вырастить траву #
map_edit on/off — редактор карты вкл/выкл.
route_balloons on/off — вкл/выкл. Советы!
! — повторить последний код
; — ставьте при вводе нескольких кодов подряд

КОДЫ PLAYSTATION ARMY MEN 3D

Бесконечное вооружение:

Введите игру в режим паузы и нажмите **[■], [●], R1, L1**, затем нажмите **R1 и R2**. Вы услышите щелчок и фразу: «**POWER UP**».

Если вы погибните, то код придется вводить вновь.

Бессмертие:

Введите игру в режим паузы и нажмите **[■], [●], L1, L1+L2**.

Выбор уровней:

На экране главного меню нажмите **[■], [●], R1, L1, R1+L1**.

Wu-Tang: Shaolin Style

Все персонажи.

На экране главного меню нажмите **[▶(4), [◀(4), [■], [●], [■], [●]**.

Играть за Hystrix.

В режиме versus установите курсор на **Method Man**, нажмите **Select** и нажмите **[X]**.

Играть за Gasche.

В режиме versus установите курсор на **Masta Killa** нажмите **Select** и нажмите **[X]**.

Играть за Xin

В режиме versus установите курсор на **Inspecta Deck** нажмите **Select** и нажмите **[X]**.

Играть за Lecher

В режиме versus установите курсор на **Ol' Dirty Bastard** нажмите **Select** и нажмите **[X]**.

Играть за Fearmentor

В режиме versus установите курсор на **RZA** нажмите **Select** и нажмите **[X]**.

Играть за Sinesis

В режиме versus установите курсор на **U-God** нажмите **Select** и нажмите **[X]**.

Играть за Cerith

В режиме versus установите курсор на **GZA** нажмите **Select** и нажмите **[X]**.

Играть за Otis

В режиме versus установите курсор на

Ghostface Killah нажмите **Select** и нажмите **[X]**.

Играть за Bone Gear

В режиме versus установите курсор на **Raekwon** нажмите **Select** и нажмите **[X]**.

Fatalities и кровь.

Введите **[▲], [○], [X], [X], [■], [▲], [○], [■]** в качестве пароля.

CD.

Введите игру в режим паузы, выньте из приставки игровой диск и замените его на музыкальный.

Crash Team Racing

Скрытые персонажи.

Следующие коды вводятся на экране главного меню, если код введен правильно, то вы услышите звук.

Komodo Joe — нажмите **L1 + R1** и нажмите **[▼], [●], [▲], [▶], [▼]**.

N. Trophy — нажмите **L1 + R1** и нажмите **[▼], [▶], [▲], [▼], [▶]**.

Papu Papu — нажмите **L1 + R1** и нажмите **[▶], [▶], [▶], [▶], [●], [▶], [▶]**.

Penta the Penguin — нажмите **L1 + R1** и нажмите **[▼], [▶], [▲], [▼], [▶], [▲]**.

Pinstripe — нажмите **L1 + R1** и нажмите **[▶], [▶], [▶], [▶], [▼]**.

Ripper Roo — нажмите **L1 + R1** и нажмите **[▶], [●], [●], [▶], [▲], [▶], [▶]**.

Войти в демо-версию Spyro the Dragon 2.

На экране заставки нажмите **L1 + R1** и нажмите **[▼], [●], [▲], [▶]**.

Thrasher's Skate And Destroy

Bee Suited Skater.

На экране выбора персонажей выберите **Roach** и введите «**Beesuitguy**», в качестве его имени. Вы будете играть за одетого в пчелиный костюм скейтера с высоченными прыжками.

Chef's Luv Shack

Открыть все мини-игры.

Чтобы открыть все мини-игры, выберите **Cartman** и на следующем экране нажмите вверх, вверх, влево, вниз, вверх, и вверх. И возникнет список всех мини-игр.

КОДЫ NINTENDO 64

Vigilante 8: Second Offense

В опциях выберите «**Game Status**» и нажмите **L + R**, вы получите доступ к экрану паролей.

Высокое разрешение.

Введите **GO_MAX_REZ** в качестве пароля. Правда, у вас должен быть 4MB RAM expansion pack.

Ускоренная стрельба.

Введите **RAPID_FIRE** в качестве пароля.

Супер ракеты.

Введите **BLAST_FIRE** в качестве пароля, чтобы увеличить мощность ракет.

Быстрые машины.

Введите **MORE_SPEED** в качестве пароля.

Тяжелые машины.

Введите **GO_RAMMING** в качестве пароля, чтобы увеличить вес вашей машины.

Легкие машины.

Введите **HI_CEILING** в качестве пароля, чтобы уменьшить вес вашей машины.

Fast action

Введите **QUICK_PLAY** в качестве пароля, чтобы сделать доступной новую опцию «**fast action arcade**».

Враги.

Введите **UNDER_FIRE** в качестве пароля, чтобы устроить одновременную атаку трех врагов.

Slow-motion режим.

Введите **GO_SLOW_MO** в качестве пароля.

Нет врагов в режиме arcade.

Введите **HOME_ALONE** в качестве пароля.

Невесомость.

Введите **NO_GRAVITY** в качестве пароля, чтобы уменьшить гравитацию до уровня, когда ваша машина будет взлетать от попаданий.

Жесткая подвеска.

Введите **JACK_IT_UP** в качестве пароля.

Большие колеса.

Введите **GO_MONSTER** в качестве пароля.

Посмотреть все видео ролики.

Введите **LONG_MOVIE** в качестве пароля.

Одинаковые машины в multi-player.

Введите **MIXED_CARS** в качестве пароля.

Отмена всех кодов.

Введите **NO_CODE** в качестве пароля.

Army Men: Sarge's Heroes

Все оружие.

Введите «**NSRLS**» в качестве пароля.

Полный боекомплект.

Введите «**MMLVSRM**» в качестве пароля.

Информация о задании.

Введите «**THD1ST**» в качестве пароля.

Мини режим.

Введите «**DRVLVSMM**» в качестве пароля.

Игра за Tin Soldier.

Введите «**TNSLDRS**» в качестве пароля.

Игра за Vikki.

Введите «**GRNGRLRX**» в качестве пароля.

Игра за Plastro.

Введите «**PLSTRVSVG**» в качестве пароля.

Перезагрузить уровень.

Во время игры нажмите **L + R + «С-Вниз»**, чтобы вернуться в начало уровня.

Пароли уровней.

Attack — **LNLGRMM**
Spy Blue — **TRGHTR**
Bathroom — **TDBWL**
Riff Mission — **MSTRMN**
Forest — **TLLTRS**
Hoover Mission — **SCRDCT**
Thick Mission — **STPDMN**
Snow Mission — **BLZZRD**
Shrap Mission — **SRFPNK**
Fort Plastro — **GNRLMN**
Scorch Mission — **HTTTRT**
Showdown — **ZBTSRL**
Sandbox — **HTKTTN**
Kitchen — **PTSPMS**
Living Room — **HXMSTR**
The Way Home — **VRCLN**



ЕСЛИ ДЕРЕЩЕ MODE, ТО

MAXIMUM 

Москва: 103,7 FM 66,8 УКВ (095) 755 77 55, 956 32 79
Санкт-Петербург: 102,8 FM 73,8 УКВ (812) 275 58 65, 327 30 75
www.maximum.ru

SIMS

ДМИТРИЙ ЭСТРИН

Sims — это игра, в которую по определению очень сложно проиграть. Если, конечно, вы специально задались такой целью, то, в принципе, угробить sim'a окажется не особенно сложно. Как — об этом мы говорить, однако, не будем, специфика настоящих советов несколько иная. Конечно, возникает соответствующий вопрос. Зачем. Для какой цели служит все то, что написано ниже, если даже выиграть в **Sims** нельзя. Ну, начнем с того, что на этих страницах вы найдете множество ответов на неизменно возникающие и чрезвычайно популярные вопросы. На самом деле благополучно играть можно и без них, но я почему-то уверен, что любопытство у вас окажется сильнее прагматизма. С другой стороны, у этой

статьи есть еще и определенное практическое значение. Но давайте начнем с самого начала.

КАК НАЧАТЬ?

Если вы играете в **Sims** в первый раз, то я бы рекомендовал воздержаться от генерирования большой семьи — пока вам будет вполне достаточно одного персонажа (большой семья при стечении определенных обстоятельств станет потом). Не будем останавливаться на выборе skin'ов и цвета кожи, но обратим внимание на распределении 25 единиц на пять параметров.

Neat (чистоплотность): Аккуратный sim всегда будет мыть за собой посуду, убирать мусор, убирать постель, более трепетно относиться к гигиене.

Имеет значение для: научной, политической, коммерческой и карьеры в шоу-бизнесе.

Советы: с игровой точки зрения достаточно бесполезный параметр, если вы не выбрали ни одну из вышеназванных карьер. Вся эта уборка мусора и постелей только отнимает драгоценное время, а между тем, достаточно просто нанять домработницу, о которой мы поговорим чуть позже.

Outgoing (общительность): Общительный sim будет легче находить язык со своими соседями, для него наиболее важной окажется потребность общения. Sim с большей охотой будет заниматься физическими упражнениями на тренажере, играть в баскетбол и плавать в бассейне.

Имеет значение для: военной и «экстремальной» карьеры.

Советы: Не стоит преувеличивать значение и этого параметра, однако он может оказаться достаточно важным, когда вы будете устраивать вечеринки или даже просто разговаривать с соседями.

Active (активность): Активный sim большее время способен оставаться на

ногах, он быстрее прокачивает характеристики, необходимые для карьерного роста, и быстрее заводит друзей.

Имеет значение для: всех карьер.

Советы: Весьма важный параметр, который придется в любом случае и при любом стиле игры.

Playful (игривый): Веселый sim будет больше времени уделять развлечениям, однако и соответствующая потребность будет быстрее удовлетворяться. Кроме того, sim'у окажется проще поднять настроение.

Имеет значение для: всех карьер.

Советы: Если вас раздражает, когда sim готов часами пялиться в телевизор и скакать у магнитолы, то не стоит уделять особенно много внимания этому параметру. С другой стороны, такому sim'у действительно значительно проще поднять настроение.

Nice (обаятельность): На первый взгляд этот параметр очень похож на «общительность», но при ближайшем рассмотрении обнаруживается множество различий. Самое главное, что обаятельный sim окажется более привлекательным для своих соседей, и они сами будут больше с ним общаться со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Имеет значение для: всех карьер.

Советы: Если вы в ближайшее время собираетесь обзавестись семьей, то этот параметр придется как нельзя кстати.

Вы также можете воспользоваться автоматическим распределением условных единиц, выбрав один из двенадцати знаков Зодиака.

ГДЕ ЖИТЬ?

Итак, ваш «новорожденный» sim получает \$20,000 и может использовать их по своему усмотрению. Вы можете либо купить участок земли и построить там дом, либо купить уже готовый дом. Если вы покупаете готовый дом, то помните,



что у вас должно оставаться не менее пяти-шести тысяч долларов на его обустройство. Это — тот самый минимум, с помощью которого sim может «существовать неопределенное время». Если вы решились на постройку дома с нуля, то непременно воспользуйтесь советами, данными ниже.

Первая же ошибка, которую совершает большинство игроков — это строительство гигантского дома. Логика проста: построю я большой дом, а пока денег не много, использовать буду только его кусочек. Ничего не получится. Во-первых, вы все равно потратите кучу денег на те же стены, даже если не будете их красить. Во-вторых, в процессе игры вы наверняка захотите что-то изменить в архитектуре своего дома. В-третьих, это просто уродливо смотрится. Построить нужно маленький домик, каждый квадратный метр которого можно так или иначе использовать. В строительстве рекомендую экономить буквально на всем — обоях, окнах, дверях, ковровых покрытиях и кафельной плитке. То есть все это, конечно, нужно, но только по самой минимальной цене.

В самом начале вам понадобится всего три комнаты: кухня, ванная, спальня. Очень логично, если в ванную будет два входа: со стороны кухни и спальни. Не забудьте в ванной комнате разместить, по крайней мере, одно окно. При скромных размерах домика очень кстати придется маленький уютный дворик. Специально для него рекомендую сделать отдельный выход. Дворик можно обнести заборчиком, посадить там какие-нибудь кусты и цветочки.



Вообще, sim'am очень нравятся нестандартные формы комнат. Обычные квадраты и прямоугольники их почему-то не устраивают. Однако не спешите реализовывать свои оригинальные решения на раннем этапе игры. Во-первых, нестандартные формы предусматривают большие размеры. Во-вторых, такие комнаты значительно сложнее обустраивать. Одной, двух косых стен для начала, в принципе, достаточно. Про второй этаж временно забудьте.

позже, а пока поговорим о том,

КАК ЖИТЬ?

Прежде всего обратите внимание на восемь потребностей sim'a. Поскольку смысл игры заключается в том, что вы должны их удовлетворять, эти потребности имеют некоторое значение:

Hunger (голод) — то, насколько сильно sim хочет есть. В принципе sim'a достаточно кормить три раза в день полноценными завтраком, обедом и ужином, но вполне возможно, что он захочет еще и чем-нибудь «перекусить».

Comfort (комфорт) — для удовлетворения этой потребности sim'у нужно сидеть на диванчике или в кресле. В принципе есть еще «удобные» стулья, ванны, джакузи и даже особый унитаз, но все это, на самом деле, слегка дороговато.

Hygiene (гигиена) — то, насколько сильно sim'у требуется принять душ или помыться в ванной. В принципе помогает также чистка зубов и ополаскивание рук, но душ, на самом деле, следует принимать не меньше двух раз в день.

Bladder (дословно — мочевой пузырь) — то, насколько сильно sim хочет в туалет.

Energy (жизненная энергия) — то, насколько сильно sim устал и хочет спать.

Fun (развлечения) — то, насколько сильно sim хочет развлекаться. Для развлечения существует масса предметов, но на начальном уровне лучше всего помогает банальный телевизор или дешевый компьютер.

Social (общение) — то, насколько сильно sim'у требуется общаться. Для этого нужны соседи или родственники.

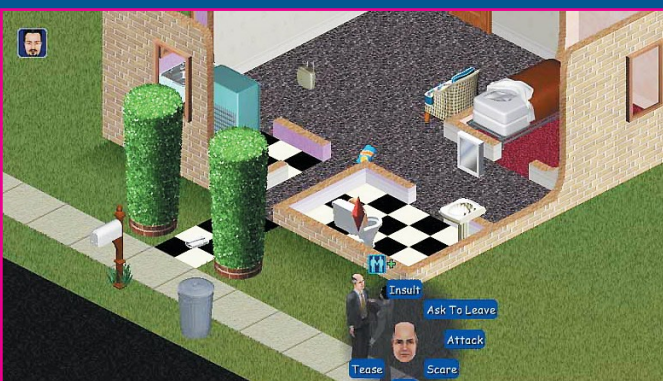
Room (жизненное пространство) — для удовлетворения этой потребности требуются картины на стенах, предметы искусства, кактусы в горшочках или дорогая мебель.

Закончив на этом краткий разбор, переходим к частностям. Чем прежде всего займется sim, когда у него появится новый дом? Вопрос не столько сложный, сколько праздный. Вполне возможно, что он отправится жрать, смотреть телевизор или писать. С уверенностью могу заявить, что он не будет звонить по телефону и не ляжет сразу в кровать. Не важно, однако, что будет делать он. Важно — то, что нужно нам. Прежде всего прикажите sim'у подобрать с газона газетку и поискать работу. Существует всего десять видов занятости (профессий, работ, карьер — не важно, как это называется). Итак, карьера в шоу-бизнесе, коммерческая, уголовная, полицейская, политическая, ученая, медицинская, спортив-



Теперь поговорим о том, чем необходимо заполнить каждую из трех комнат. Начнем с ванной. Засуньте туда душевую кабинку, унитаз и лампу. Раковина, в принципе, не нужна. На кухне из мебели потребуются: стол, три стула, холодильник, три рабочих стола. На рабочих столах разместите раковину и микроволновую печь. Повесьте на стену телефон, установите лампу и не забудьте про урну. Можно на стол поставить какой-нибудь дешевый горшок с цветами — убого, но необходимо. В спальне не забудьте про кровать, на которой рекомендую не экономить, и две тумбочки. На одну из них поставьте будильник, на другую — магнитола. Телевизор поставьте прямо на пол, напротив кресла. В спальне также потребуются осветительные приборы и какие-нибудь дешевые картинки на стену. Во дворе достаточно нескольких скамеек или диванчиков; если хватает денег, то позвольте себе фонтанчик. Снаружи над обоими входами в дом нужно установить сигнализацию на случай воров. Почему именно снаружи? Потому что тогда воры, скорее всего, не успеют добраться к заветному телевизору и магнитоле до того как быть арестованными. Дело в том, что иногда выплачиваемая компенсация оказывается несколько меньше, чем реальная стоимость того или иного предмета.

К строительству и обустройству дома мы вернемся несколько





ная, военная и... гм, экстремальная. От вашего выбора зависит не только то, кем станет ваш sim при наличии определенных способностей — астронавтом, мэром, паханом или шпионом, но и то, во сколько ему придется вставать и сколько он будет получать с ростом на службе. С моей точки зрения наиболее удобоваримой является карьера военного. Хоть приходится вставать очень рано (и ложиться, соответственно, тоже), но деньги платят с самого начала очень хорошие. Конечно, не особенно удобно повторно общаться с соседями, но для начала совершенно необходимо составить наличный капитал.

Кстати, о соседях. Все они (кроме разве что детей) покажутся в первый же день. И с каждым из них настоятельно рекомендуется поздороваться. Тогда у вас появятся их телефонные номера, и вы сможете в любой момент пригласить их к себе. Если же вы с кем-то не здороваетесь, то останется полагаться на случайность. Случайности могут быть разные. Пройгнорированный сосед может просто пройти мимо вашего дома, а может и косвенно оказаться приглашенным на вечеринку. Однако следует помнить, что основным способом приглашения к себе в дом является телефонный звонок. Телефон в Sims — вообще чрезвычайно важная вещь. Рекомендую в первые же минуты игры им воспользоваться и нанять домработницу и садовника. Домработница будет приходить каждый день, садовник — каждые три дня. После этого не забывайте проверять почтовый ящик и регулярно оплачивать счета. Если вы этого делать не будете, то в скором времени придет налоговая полиция и арестует часть вашего имущества. В принципе, оплачивать услуги садовника и домработницы недорого — на начальной стадии игры получается где-то по 30 баксов в день (10 — в час) плюс микроскопический налог. В общем, денег вы потратите сравнительно немного, зато сэкономите массу времени, что значительно важнее.

Как вообще вести себя с соседями? Глупо топтаться перед входом и просто трепаться. Зайдите внутрь, пригласите обед и сядьте за стол. Соседи тут же присоединятся к вам. За трапезой они будут разговаривать с вами, а вы удовлетворите сразу несколько потребностей: **hunger** и **social**. Сядьте перед телевизором на диванчик, и, возможно, какой-нибудь сосед последует вашему примеру — будет удовлетворяться не только потребностью в

общении, но и потребностью в развлечении. С этой же целью можно сплестись с ним под музыку или без. Если симпатичная соседка сделает вам массаж, то вместе с **social**ом повысится **comfort** и т.д. Короче, старайтесь делать сразу несколько действий одновременно.

Наверное, вы заметили, что с соседями можно не только разговаривать. С ними можно пошутить, их можно испугать, обнять, сделать подарок, поцеловать, пощекотать, развлечь и т.д. Есть ли разница между этими действиями? Есть и очень большая. Реакция соседей на определенные действия может быть разной на разных ста-

лять более свободное общение. Если ваш герой мужского пола общается с хорошенькой соседкой, то по достижении ее положительного отношения к своему **vis-a-vis** отметки 75, попробуйте с ней пофлиртовать. Вполне возможно, что она вас сразу же полюбит. Дальше все зависит от того, как вы хотите развивать свои отношения. (Главное — постарайтесь приглашать свою возлюбленную без ее мужа, если таковой, конечно, имеется). В принципе, можно попытаться создать семью, женившись на ней. Короткая прелюдия (подарок, поцелуй) и делайте предложение. Скорее всего, дамочка откажет, но свой отказ обязательно аргументирует. Мол, на пустой желудок такие решения принимать не могу. Накормите ее, проследите, чтобы она сходила в туалет, и сделайте предложение снова. Она может ответить, что, типа, настроение у нее плохое. Предложите соседке сплестись или посмотрите вместе с ней телевизор (можно даже в шахматы с ней сыграть). Снова поцелуйте, сделайте массаж и предложение. Рано или поздно она точно согласится, а вы приобретете еще одного члена семьи, которым можно также управлять. Однако о системе игры с несколькими sim'ами мы поговорим чуть позже.

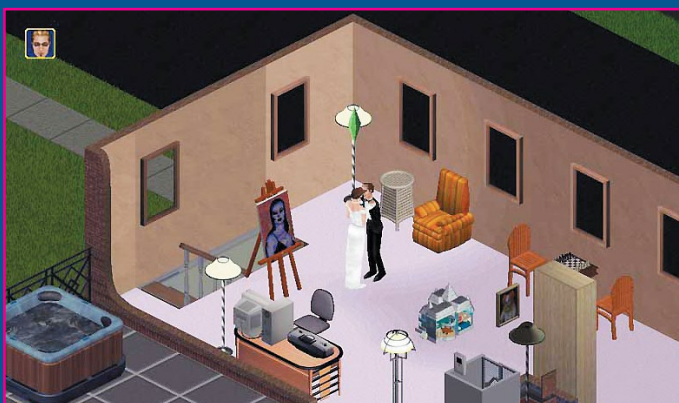
Поговорим о том, как нужно делать карьеру. В самом начале от нас требуется всего-то ничего: в хорошем настроении уходить на работу. Для этого нужно один раз завести будильник, лечь спать не особенно поздно и перед уходом выполнять три обязательных действия: писать, принимать душ и кушать. Если вы накануне вечером смотрели телевизор в теплой компании, то настроение у sim'a будет превосходное. После первого повышения по службе возникнут некоторые проблемы. Вам придется прокачивать некоторые характеристики. Какие именно, будет указано на соответствующей игровой панели. Всего существует шесть служебных характеристик:

Cooking — умение готовить. Для того чтобы прокачивать эту характеристику, требуется купить книжный шкаф и читать соответствующую литературу.

Mechanical — знание механики. Для того чтобы прокачивать эту характеристику, также требуется купить книжный шкаф и читать соответствующую литературу.

Charisma — харизма. Для того чтобы прокачивать

дихия общения. Какие бывают стадии общения? С самого начала соседи относятся к вам нейтрально. Если вы попробуете их испугать или даже развеселить шуткой, то, возможно, они воспримут ваши действия не вполне адекватно. И тогда их отношение к вам будет измеряться отрицательными величинами. В принципе, даже самое рискованное действие по отношению к соседям может пройти благоприятно для вас (все зависит от личности соседа — тех самых пяти параметров, о которых мы говорили выше), но лучше все-таки вести себя поспокойнее, особенно с дамами. Просто разговаривайте с ними. Когда положительное отношение к вашему sim'у достигнет отметки 50, сосед станет «другом семьи». Понятие это имеет особое значение для карьерного роста — на определенных этапах требуется иметь (согласно за двусмысленность) определенное количество «друзей семьи». Кроме всего прочего, со своими друзьями можно позво-



эту характеристику, требуется репетиция речи перед зеркалом.

Body — физическое состояние. Для того чтобы прокачивать эту характеристику, требуется тренажер либо бассейн.

Logic — логика. Для того чтобы прокачивать эту характеристику, требуется шахматная доска.

Creativity — способность к созидательному труду. Для того чтобы прокачивать эту характеристику, требуется рисование на мольберте или игра на пианино.

Однако в скором времени возникнут новые проблемы. Для дальнейшего продвижения по службе наше на-



частьство как-то очень нелогично потребует иметь определенное количество «друзей семьи». В принципе, при наличии определенной сноровки, без особого ущерба для себя один sim может «содержать» до семи «друзей семьи», ежедневно при этом тратя время на прокачивание служебных характеристик. Однако это очень сложно. Потребуется жена.

Жена, как уже говорилось, является полноценным членом семьи, которым можно управлять. С ее появлением рекомендую уволить домработницу — пусть вторая половина убирает и моет посуду. Ей же можно поручить поддержание хороших отношений с соседями. При этом соседей можно «поделить». Пусть sim и его жена общаются с разными соседями — так будет значительно проще. Стоит ли устраивать на работу свою новую домработницу с расширенными функциями? Я все же рекомендую сосредоточиться на карьерном росте одного sim'a.

Вполне вероятно, что в скором времени вам либо предложат усыновить ребенка, либо возникнет возможность завести его самостоятельно. Шаг этот действительно очень серьезный, и если вы поглощены продвижением по служебной лестнице, рекомендую хорошенько подумать. Ребенок примерно каждые три часа будет орать и требовать внимания. При этом ночное время суток — не исключение. Вам придется либо покормить его, либо поиграть с ним, либо спать ему колыбельную. Ужасно изматывающее занятие! Через несколько дней, когда малыш подрастет, в отместку пошлите его в школу.

КАК ХОРОШО ЖИТЬ?

Теперь, когда у вас много денег и большая семья, займитесь домом. Сразу хочу сказать, что все, что написано ниже, делать нужно постепенно — не думаю, что дней за тридцать вам удастся скопить гигантское состояние. Расширьте границы дома, перекрасьте его, замените окна и двери, переклейте обои. Заметьте, что в туалете у sim'ов портится настроение? Обязательно сделайте его побольше, не экономьте место. Рекомендую приобрести унитаз-подороже — шутки шутками, а вещь стоящая. На кухне установите плиту и замените холодильник.

Плита, кстати, вещь чрезвычайно опасная. Если sim не умеет готовить, то, скорее всего, рано или поздно будет пожар. Обязательно прокачайте у взрослых sim'ов характеристику cooking хотя бы до двух единиц — опасность будет сведена к минимуму. На всякий случай установите пожарную сигнализацию. Однако если все-таки плита загорелась и сигнализации по какой-то причине не оказалось — не паникуйте, сразу же вызывайте пожарных. Помогать тушить пожар — дело глупое и бесполезное.



Кроме того, sim'ы в процессе сильно пачкаются. Вызвали пожарных и идите смотреть телевизор или ложитесь спать.

На кухне также очень кстати придется кофеварка. С ее помощью можно повышать уровень жизненной энергии.

Что касается спальни и гостиной, то их необходимо разделить как можно быстрее. Вам ведь, наверное, уже до смерти надоело перед сном выключать телевизор и магнитола? В гостиной, отделенной от спальни, они могут работать постоянно. Вообще, в идеале спальню лучше всего переместить на второй этаж. Там же соорудите комнату для ребенка. Кстати, ребенок ваш не будет спать в большой кровати, не будет развлекаться в бильярдной и в джакузи не залезет. Ему нужны игрушки и соответствующая мебель.

С семьей в три человека вам обязательно потребуется две ванных комнаты. Принятие душа может затянуться, а слишком долго освобождения заветной комнаты sim'ы ждать не могут — писаются. Дополнительный «хозблок» решит проблему.

Очень красиво в Sims смотрятся балкончики и террасы на втором этаже. Чрезвычайно оригинально выглядят лестницы снаружи. Бассейн в центре дома — всегда очень элегантно. На самом деле, придумать можно все что угодно.

Что записывать в комнаты, полагаю, советовать не нужно. Если есть деньги, значит, есть возможность экспериментировать (если денег нет, прочитайте «Как жить?»). А вот несколько хитрых советов, думаю, вам пригодятся:

— Вы заметили, что в Sims нет выходных? Каждый день нужно ходить на работу... На самом деле, не каждый. Если вам требуется разгрузочный день, то один раз работу можно и пропустить. При желании вы вообще можете вкалывать через день. Главное, чтобы не было двух прогулов подряд.

— Sim'ы, на самом деле, вполне интеллектуальны. При желании вы можете научить их чему угодно. Например, если вы постоянно будете задавать определенную последовательность действий, то в скором времени они будут действовать так без ваших указаний.



— Если у вас в семье есть дети, то вам придется платить меньше налогов. Каждый ребенок снижает налоги на 10%.

— Когда sim смотрит телевизор и неудовлетворенно вздыхает, переключите программу.

— При желании ваш sim может ухаживать за десятком девушек. Однако старайтесь, чтобы соперницы ни о чем не догадывались. Просто ухаживать будет сложнее.

— Всегда берите телефонную трубку. Как правило, сообщаются чрезвычайно приятные новости, связанные с неожиданным увеличением ваших капиталов. Чтобы было удобнее отвечать на ночные звонки, повесьте телефон на стену в спальне.

— Если у вас совсем плохо с деньгами, кровать можете не покупать. Приобретите дорогой диванчик — на нем можно не только посидеть перед телевизором, но и хорошо поспать.

— Не забывайте заглядывать на <http://www.thesims.com>, чтобы скачивать разнообразные программки, skins, домики, мебель, обои, ковры и т.п. Если Инета нет, покупайте «Страну Игр» с диском — там все это будет.

КИЛЛЕРТАНК

Гении — народ капризный и непредсказуемый. Гениальному ученому-физику Стивену Навотны сильно не нравилась Америка 2030 года. Создав необыкновенную боевую машину, вызывающую пространственно-временные смещения, ученый решил запугать человечество и установить во всем мире свои порядки. Воплощать эти планы в жизнь предстояло молодому помощнику доктора, бывшему заключенному по имени Ти Джей.

КАМПАНИЯ 1

Миссия 1: Пожизненное заключение

Тюрьма Альтаграс, Калифорния

Задача: Освободить Ти Джея, уничтожить административное здание тюрьмы, в котором хранятся документы о нем, и убраться с острова живыми и невредимыми.

Как и полагается для первой миссии, особой сложностью она не отличается.

Стоит воспользоваться этим для того чтобы освоиться с управлением танка, выработать свою тактику ведения боевых действий. От места старта 1 можно отехать немного назад 1 — порушить десяток контейнеров и грузовичок, подобрать плазмомет и кучу боеприпасов и избавиться от назойливой твари по имени вертолет. Тактика борьбы с ним проста до чрезвычайности — не устраивая честной дуэли, смело несемся навстречу огрызающейся пулеметными очередями «вертушке», проезжаем под ней и неторопливо, со вкусом расстреливаем беспомощную машину с тыла. Следует в скобках отметить, что разворачивать танк не нужно — он запросто может ехать задом наперед, и для того чтобы быстро сменить направление движения, достаточно лишь повернуть башню и вдавить задний ход. Переезжаем через мост, взрываем броневичок и, собирая броню, катим по удобной асфальтовой дороге направо, к маяку 2. Перед ним лежат разрывные патроны, позади — энергетическая броня, на островке справа разбросана куча брони обычно-

венной и один ускоритель.

Поживившись добром, приступаем непосредственно к заданию. Тюрьма окружена глубоким ровом, перебраться через который на танке — занятие для самоубийц. Ворота 2 находятся на противоположной стороне острова, и к ним-то мы и отправимся по шоссе. Все дорожные проблемы будут заключаться в паре броневиков, их очень удобно отстреливать издали, едва заметив. Не то что бы они были опасны в ближнем бою, нет — просто они так забавно мечутся. Перед воротами еще один броневик, тяжелые патроны и куча солдат. Последних можно решительно игнорировать — стрельба по ним даже из крупнокалиберного пулемета равносильна охоте на воробьев с помощью пушки, а скольнибудь серьезно вреда они причинить все равно не способны. Ну разве что можно раздавить парочку самых неповоротливых. Выносим ворота и сразу же едем налево — там, под грудой контейнеров, лежит много всего вкусного и полезного (включая «киллер мощь»). Вокруг все бегают, суетятся, охранники упражняются в стрельбе из табельного оружия... Нам их выстрелы — что слону дробина, но знаете, ребята, если слона долго доводить, можно и хоботом по башке схлопотать. Наматывая солдат на гусеницы, начинаем объезжать центральное здание, пробиваясь ко входу 3. Перед ним еще с десяток контейнеров. Мы не жадные — мы хозяйственные, все это добро пригодится в следующих миссиях. Заезжаем во внутренний двор тюрьмы и видим в центре хладнокровного типа с неизменной сигарой в зубах 4. Ну вот, мы и снова вместе, Ти Джей. Пора позаботиться о твоих бумагах. Административный корпус 5 охраняется пулеметными турелями. С ними надо поделкатнее — взрываем на расстоянии, не подставляясь под пули, благо броня у башен слабовата.

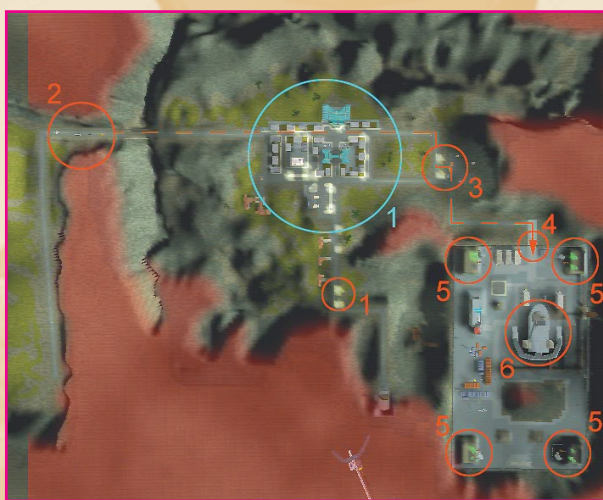
Дом, милый дом. Какой красивый — он словно парит в воздухе на бетонных опорах. А что если сломать одну из них? Немного постреляем... ой, сломалось все здание. Ну и ладно. Пора убраться с острова, пока мы целы и невредимы. Подбираем забытую мелочевку (в частности еще один квад неподалеку от пушки, которая так настойчиво стреляла нам в спину) и, пакчая гусеницами желтую разметку дороги, мчимся к мосту. Как только мы окажемся на площадке перед ним, миссия завершится.

Миссия 2: Свой среди чужих

Центр исследования вооружений, Иллинойс

Задача: Уничтожить главное здание вместе с компрометирующими доктора Навотны документами и его бывшими коллегами. Проникнуть на территорию центра можно вместе с колонной экспериментальной техники. Оказавшись внутри, необходимо разрушить охлаждающие установки.

Колонна начинает свое движение издали 2, и у нас есть еще масса времени для того чтобы изучить



местные достопримечательности. От точки старта 1 мы едем вперед, взрываем одинокий броневик и под аккомпанемент испуганных воплей катаемся по улицам городка 1, собирая полезные в хозяйстве мелочи. Жители мельтешат как бабочки и буквально сами прыгают под гусеницы... некоторые даже два раза. Разве мама не говорила им, что нельзя переходить дорогу перед близко идущим танком? Прозрачная витрина магазина, баскетбольная площадка, небольшой садик... Наконец, слева показывается неторопливо движущаяся колонна экспериментальной техники. Сохраняем игру, стреляем по первой же загадочной машине, смотрим, как нас убивают, перезагружаемся и больше подобных глупостей никогда не делаем. Для того чтобы стать своим в этом музее технических уродцев, достаточно всего лишь миролюбиво пристроиться за каким-нибудь тяжеловозом и двигаться вместе с колонной, по возможности стараясь не слишком наезжать на впереди идущих. Сделать это лучше всего после КПП 3 — в городе какой-нибудь ретивый дурулом из военных своей стрельбой может спу-



тать нам все карты. Позади шлагбаума обретают две единицы бронетехники и одна лучевая турель. Расправившись с ними, мы ожидаем колонну и дружной толпой подъезжаем к лазерным воротам 4. Защитный периметр отключен, и нам удастся без помех проникнуть на территорию центра.

Типа тревога. Все носятся и орут, а некоторые даже пытаются нас обидеть. В первую очередь следует заняться ракетными башнями — что-то их чересчур многовато для одного исследовательского центра, пусть даже военного и секретного. Как только вдаль появляется решетчатый локомотив и начинает приветливо посылать в нашу сторону ракету за ракетой, нужно немедленно выводить в расход данное сооружение. К счастью, в суматохе никто не догадался отправить за нами экспериментальную технику с парада. Следующим пунктом программы будет вертолет. Стреляем с небольшим упреждением, и как только с настырной «вертушкой» будет покончено, начинаем объезжать терри-





еще один броневик, над головой стрекочет вертолет. Ракеты летят очень медленно, поэтому стрелять по удаленным целям нужно с большим упреждением. Расчистив путь, мы поддаемся соблазну и оставляем конвой для того чтобы свернуть по указателю направо. Проезжаем мимо нескольких строений и справа от себя видим городок, словно вынырнувший из фильмов о диком западе (2). Шарики перекасти-поле, ковбои в шляпах, деревянный салун... Йо-хоу! Настоящий музей под открытым небом — даже жаль ломать такую красоту. Ничего, новый построят. Собрав на обломках городка броню и боеприпасы, сражаемся с вражеским танком. Что это?! Издалека доносятся выстрелы! Наш конвой!!! Врубаем ускоритель и на всех парах мчимся на вырубку. Жаль нет времени — под этим домиком (3) тоже много чего полезного было запрятано. В качестве утешения можно по дороге обогнуть холм и собрать еще одну кучку бонусов (4).

Конвой мы догоняем уже на следующей развилке — самое время спастись его от еще одного броневика и установленной на холме турели. Еще одна развилка — здесь

конвой по замыслу правительства должен был повернуть налево, для того чтобы благополучно добраться до терминала (5). Однако теперь по нашей воле он продолжает свой путь, а мы лишь ненадолго сворачиваем налево, для того чтобы поживиться разбросанными перед терминалом боеприпасами (6). И снова вперед — на этот раз нам снова нужно обогнать конвой и подбить второй вертолет. Подступы к нашему терминалу охраняет лучевая турель. Расправившись с ней, мы объезжаем холм справа, подбираем броню и боеприпасы (6), а также спрятавшийся среди кактусов квад. Теперь у нас на пути остался всего один враг — легкий танк. Уничтожив его, мы спокойно подъезжаем к терминалу (4), собираем броню и ждем конвой. Как только он благополучно достигнет здания, миссия закончится нашей победой.

Миссия 4: Коммуникационный центр

Военный коммуникационный центр, Юта

Задача: Уничтожив военный коммуникационный центр, доктор Навотны собирается объявить, что все эти безумные разрушения произведены действием его машины. Необходимо разрушить гидроэлектростанцию, чтобы отключить питание турелей, охраняющих вход в комцентр, затем разыскать ядерную минибомбу и установить ее на центральной площадке со значком радиации. После этого у нас будет тридцать секунд для того чтобы отъехать подальше от места взрыва.

Задача представляется предельно ясной, остается лишь выполнить ее, по возможности с наименьшими потерями. В этой миссии у нас появляется возможность немного поплавать, благо пологие берега (4) позволяют танку относительно легко выбраться из местных водоемов. Итак, от места старта (1) мы проезжаем чуть-чуть вперед и, разрушив торчащую из земли толстую трубу (1), находим под ней новое оружие. Магнетическая пушка — по-настоящему мощная штука. Зеленый луч чистой энергии сносит все на своем пути — вот только никаких боеприпасов на него не наберешься. Ну да ладно: сразу же возвращаемся назад и на берегу водоема взрываем еще одну трубу (2). Вуа-ля, теперь у нас есть баллон с кислородом. Можно немедленно им воспользоваться, а можно приберечь на потом — торчащие из воды справа холмики позволяют танку передвигаться здесь, полагаясь лишь на собственный запас прочности. Нырнем, взбираемся по пологому склону для того чтобы собрать броню, вновь ныряем и вновь выби-

раемся на поверхность — на следующем холмике помимо брони лежат еще и боеприпасы для плазмомета (3), спускаемся под воду в третий раз — и выбираемся на поверхность слева от нужного нам моста, благополучно миновав часть вражеской линии обороны. За мостом на холме справа установлена лучевая турель — взорвав ее, мы перебираемся на другой берег.

Этот маленький танк вооружен лучевой пушкой — до того маломощной, что наносимый ею урон можно сравнить с выстрелами солдатской винтовки. Подорвав уродца, мы едем прямо. На дороге лежат заряды для магнетической пушки. Подбираем их и видим справа ярко освещенные ворота коммуникационного центра (3) и мощные турели слева и справа от них. Туда нам еще рано соваться. Едем прямо и, миновав еще один мост, сшибаем установленную на холме лучевую турель. Обгибаем этот холм, сражаемся с лазерным танком — и перед нами предстает во всей красе питающая охранный периметр гидроэлектростанция (2). Слева, справа и сзади тем временем бесшумно подлетают флаеры — и открывают слаженный пулеметный огонь. Отбив атаку с воздуха, мы собираем броню и ускоритель (3), затем отъезжаем обратно к холму и начинаем обстреливать гидроэлектростанцию. Через какое-то время нам удастся сбить один из излучателей. Периметр обосточен ровно на 30 секунд. За это время нужно успеть вернуться к главным воротам и заехать на территорию центра. Особо нетерпеливые могут воспользоваться ускорителем. Мчимся, по дороге подбираем броню, обычную и энергетическую, проносимся мимо отключенных турелей в ворота... и за спиной вспыхивают огни. Энергоснабже-



ние периметра восстановлено, но нас это уже не касается.

Сворачиваем налево. Нам навстречу летит флаер, а за ним следом катит лазерный танк. Выводим в расход эту сладкую парочку и по небольшому перешейку перебираемся на остров, где недотепы-ученые хранят ядерную бомбу (4). Две лучевые турели — надежная охрана, ничего не скажешь. Взорвав обе башни, мы ломаем контейнеры, скрывающие за собой проход к бомбе. Вот она, красавица! Теперь возвращаемся обратно к воротам и едем от них направо — к небольшой башне с четко виднеющимся в основании желто-черным значком «радиация» (5). Устанавливаем в этом месте ядерную бомбу — и рвем когти! Скорее, в ворота, наглевая на ожившие позади турели и свист пуль, вперед, подальше от обреченного здания. Наконец, за спиной слышится взрыв. Коммуникационный центр уничтожен. Первая кампания закончена.

Продолжение следует...



торию по периметру и собирать power-up'ы. Наша цель — охлаждающие установки (5). Всего таких установок четыре, и их отличительной чертой являются высокие цилиндры ядовито-зеленого цвета. По ним-то нам и нужно стрелять. Взрыв четвертой, последней установки, будет вознагражден голосом диктора, извещающим нас о том, что «система в критическом состоянии», «температура выше допустимой нормы» и даже «возможен выход из строя». Вот ужас-то. Людишки во дворе начинают вопить с удвоенной силой. Уж если это вам не паника, доктор, тогда не знаю, чем и угодить. Через некоторое время здание центра (6) совершенно самостоятельно прекращает свое существование, и миссия заканчивается.

Миссия 3: Большой каньон

Большой каньон, Невада

Задача: Перехватить правительственный конвой, перевозящий сырье для машинного топлива, уничтожить охраняющие его джипы и доставить груз до нужного терминала в целости и сохранности.

Будь моя воля, назвал бы эту миссию «Испытание жадностью». Слишком много всего нужного и полезного разбросано по пустынным каньонам Невады... и слишком велик риск потерять доверенный нам груз, увлекшись бездумным собирательством. От места старта (1) движемся вперед, сменяя гусеницами невесомо-зеленые облачка кактусов, на первой же развилке взрываем броневичок и ожидаем конвой, недавно начавший свой путь от первого терминала (2). Джипы охранения первыми огонь не открывают, но, тем не менее, их обязательно нужно уничтожить — только после этого конвой перейдет в наше распоряжение и отправится по новому маршруту к терминалу доктора Навотны. Получив контроль над конвоем, мы резко обгоняем его и начинаем расчищать путь. Вся вражеская техника в этой миссии сосредотачивает свой огонь преимущественно на машинах конвоя. Конечно, можно позволить себе потерять пару пустых грузовиков... но это уже не назовешь чистой работой.

Лучевая турель справа — взорвав ее, мы можем разрушить небольшой деревянный домик (1) и подобрать на его обломках новое оружие — ракетницу. Прямо по курсу

FINAL FANTASY VIII

Максим ЗАЯЦ

ГЛАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Герои и негодяи, друзья и враги — их взаимоотношения являются основой *Final Fantasy VIII*. Здесь мы расскажем лишь о нескольких персонажах, а с остальными вы познакомитесь по ходу игры.

Squall Lionheart



Наш главный герой **Squall**, выпускник военной академии **Balamb Garden**. Обычный семнадцатилетний парень, в меру застенчивый и скрытный, в меру скованный и порой чересчур серьезный. Он избегает общения с людьми, отделяется короткими фразами и нетерпеливо ждет, чтобы его оставили в покое. Таким он предстает перед нами в самом начале игры, однако по мере развития сюжета характер главного героя будет меняться... как меняется он у всех мальчишек, еще не утративших желания изменить мир, беспощадно сражающихся со Злом и недавно встретивших свою первую любовь.

Rinoa Heartilly

Девушку, воскрешившую **Squall** голу, зовут **Rinoa**. Волею случая она была втянута в войну между **SeeD** и **Edea** и в свои семнадцать лет стала лидером отряда сопротивления **Forest Owls**, цель которого — освобождение ее родного города **Timber** от президентских войск. У нее доброе сердце, и в отличие от нашего главного героя она не стесняется открыто выражать свои чувства.



Zell Dincht



Резкий и вспыльчивый **Zell** готов драться с любым, кто станет у него на пути. И вместе с тем он совсем не глуп — просто чересчур эмоционален и порой выводит **Squall** из себя своими шумными выходками. **Zell** трогательно заботится о своих друзьях и очень любит родной город **Balamb**.

Quistis Trepe

Quistis всего 18 лет, и преподавать в академии **Balamb Garden** она начала совсем недавно. **Squall** ей явно небезразличен, вот только ответных чувств к своей очаровательной наставнице он почему-то не испытывает. Чрезвычайно образованная и целеустремленная **Quistis** является природным лидером и в трудную минуту всегда старается заставить своих студентов работать в одной команде.



Selphie Tilmitt



Типичный подросток — сразу и не поверишь, что она ровесница **Squall**. **Selphie** кипит от переизбытка энергии, и на первый взгляд может показаться слишком легкомысленной, но в бою она буквально

преображается, и ее умение владеть нунчаками еще не раз удивит вас.

Irvine Kinneas

Классический ковбой из вестерна в надрывной на глаза шляпе и с ружьем в руках. У Ирвина есть свои понятия о жизни и одиночестве, он обожает огнестрельное оружие и хороших девушек и всегда готов защищать своих друзей.



Seifer Almas



Сильный, смелый, но чрезмерно гордый и высокомерный, **Seifer** презрительно относится ко всем окружающим, и это служит источником его бесконечных конфликтов со **Squall** ом. В начинающейся войне он принимает сторону **Edea** — просто ради того, чтобы в очередной раз бросить вызов миру и получить возможность осуществить свою мечту.

Laguna Loire

Бывший солдат галбадианской армии, который всю жизнь мечтал стать журналистом. Ему уже 27 лет, у него есть своя семья, своя любовь, своя жизнь... и вместе с тем **Laguna** — весьма драматичный персонаж. Он привык ценить дружбу и всегда готов протянуть вам руку помощи.



Limit Break

Существуют два способа активизировать **Limit Break**. Первый подходит в том случае, если число хит-поинтов персонажа приблизилось к минимальной критической отметке — разозлившись, все мы способны творить чудеса. Второй способ заключается в использовании заклинания **aura**. **Aura** позволяет персонажу активизировать скрытые способности, сохраняя приличный уровень хит-поинтов — полезное заклинание, ничего не скажешь. Однако даже в этом случае нет никакой гарантии, что ваш суперудар достигнет цели.

Не все **Limit Break** действуют одинаково. Какой из них лучше? Судите сами:

1 Squall

Его удары всегда достигают цели и наносят противнику солидный урон. Заклинательный апгрейд, **lionheart**, открывает доступ к **lion heart limit break** — урон до 180,000 хит-поинтов!

2 Irvine

Все что ему нужно, это хорошие патроны. Скоростные **ammo rimmels** быстро достигают своей цели, тяжелые пули **AP ammo bullets** наносят противнику урон до 9,999 хит-поинтов, а **rare pulse ammo** совмещают в себе эти два качества.

3 Quistis

Ее лимит называется **Blue Magic**. Разнообразие голубой магии очень много, и порой среди них попадаются весьма полезные заклинания.

4 Zell

Zell — знаток восточных единоборств. Попробуйте запомнить его движения, а затем повторить их в связке — получится

весьма убийственный эффект.

5 Selphie

Эта веселая и непоседливая девчонка имеет набор весьма полезных способностей, таких как полное восстановление хит-поинтов и убийственный **The End**.

6 Rinoa

Даже изучив все **Angelo skill**, **Rinoa** остается по большому счету самой слабой из персонажей — наверное, потому что все **Limit** за нее выполняет верный песик. И лишь позднее в игре она получает возможность превращаться в берсерка, кастуя в случайном порядке заклинания, наносящие урон, в пять раз превышающий обычные характеристики.

Guardian Force

Guardian Force играют основную роль в магической системе *Final Fantasy VIII*. Мы по-прежнему призываем силу этих волшебных существ в бою, однако теперь они обрели еще большую индивидуальность. Отныне **GF** получают **experience** наравне с персонажами, развиваются и даже приобретают новые способности — на это расходуются так называемые **ability points**.

Quezacoti

Местоположение: Balamb Garden, компьютер **Squall** а
Атака: Thunder storm
Стихия: Thunder
Способности: Card command, card mod menu, mid mag-RF menu

Бог грома и молнии поражает своих противников электрическим разрядом, наиболее эффективным против существ стихии воды. Но истинным призыванием **Quezacoti** являются карты. Без его способностей у вас возникнут проблемы с приобретением редких (**rare**) карт и предметов. На ранних стадиях игры особо полезной оказывается **mid mag-RF**.

Shiva

Местоположение: Balamb Garden, компьютер **Squall** а
Атака: Diamond dust
Стихия: Ice
Способности: Doom command, Elem-Atk-J junction, Elem-Def-J junction

Богиня разрушений **Шива**, повелевающая холодом, является грозным противником для существ стихии огня, однако ВСЕ без исключения бояться ее смертоносной способности **doom**. Своими способностями **Elem-Atk-J** и **Elem-Def-J** она помогает персонажам сражаться с существами различных стихий.

Ifrit

Местоположение: Fire cavern
Атака: Hell fire
Стихия: Fire
Способности: Str-J junction, Str+20/40% ability, mad rush command, ammo-RF menu

Огненный **Ифрит** своими способностями усиливает ваших персонажей, а с помощью **mad rush** command превращает обычный отряд в толпу быстрых, хорошо защищенных берсерков-убийц. Ну а для стрелка **Irvine** у него имеется в запасе боекомплект **ammo-RF**.

Siren

Местоположение: Вытягиваем ее у Elvoret, босса миссии **Dollet assault**
Атака: Silent voice
Стихия: Nonelemental with silence status effect
Способности: Treatment command, ST-Atk-J junction, move-find party

Задача Сирены — в исторически короткие сроки околдовать своим голосом всех противников. **Treatment** прекращает эффект долговременных заклинаний (ис-

пользовать эту способность можно практически без ограничений, даже на персонажей с **silence status**). **Move-find** открывает невидимые **Save** и **Draw points** — зачастую это единственный способ получить то или иное мощное заклинание.

Diablos

Местоположение: Для начала нужно потерять магическую лампу, полученную от **Cid**. Для того чтобы победить **Diablos**, нужно использовать его собственную силу против него — вытягиваем **demi** и кастуем на **Diablos**, завершая атаку вызовом **Guardian Force**.

Атака: Gravity-based attack

Стихия: Dark messenger

Способности: Darkside command, mug ability, enc-half и enc-none party

Если **Diablos** слабо атакует, значит вам попался слабый противник. Сила этого **Guardian Force** растет пропорционально силе его врагов. **Darkside** требует принести в жертву десятую часть максимального количества хит-поинтов персонажа для проведения мощного удара. **Mug** необходим для поиска предметов, апгрейдищих оружие и обучающих **Quists** голубой магии. **Enc-half** и **enc-none** избавляют вас от головной боли по поводу бесконечных стычек с врагом.

Brothers

Местоположение: Tomb of the unknown king
Атака: Brotherly love
Стихия: Earth
Способности: Defend command, cover ability, HP+20/40/80% и HP bonus ability

Эта «команда» весьма эффективна против наземных существ и абсолютно бесполезна против существ летающих. **Defend** практически сводит на нет полученный при атаке противника урон, что позволяет защищать наиболее слабого персонажа. **HP+20/40/80%** порой едва ли не удваивает хит-поинты, в то время как **bonus** обеспечивает дополнительные хит-поинты по мере роста уровня персонажа.

Carbuncle

Местоположение: Вытягиваем его у Iguion в конце 1-го диска
Атака: Ruby light
Стихия: Нет
Способности: Vit+20/40% ability, auto-reflect ability, counter ability

Кто с мечом к нам придет... Карбункул кастует **reflect** на всю группу — и каждое заклинание противника обращается против него самого. Помимо этого Карбункул поддерживает жизненные силы своего персонажа способностью **Vit+20/40%**.

Leviathan

Местоположение: Вытягиваем его у NORG в подвале Balamb Garden
Атака: Tsunami
Стихия: Water
Способности: Recovery command, Auto-potion ability

Левиафан позволяет использовать навыки ресоувер, полностью восстанавливающий хит-поинты персонажа или наносящий 9,999 хит-поинтов повреждения нежити, и может по необходимости автоматически использовать целебные эликсиры — именно поэтому его лучше использовать в паре с Александром и его способностью **med data**.

Pandemona

Местоположение: Вытягиваем ее у Fujin в Balamb Town
Атака: Tornado zone
Стихия: Wind
Способности: Spd-J junction, Spd+20/40% ability, absorb command, initiative ability

Пандемона увеличивает скорость вашего персонажа и обладает при этом еще парочкой полезных способностей: **Absorb**

command перетягивает к вам хит-поинты противника, а **Initiative ability** гарантирует, что вашему персонажу не придется ждать своего хода в начале сражения.

Cerberus

Местоположение: Необходимо победить Cerberus в холле Galbadia Garden
Атака: Counter rockets
Стихия: Нет
Способности: ST-Def-Jx2/4 junction, auto-haste ability, Expendx2-1 ability

Вызов Цербера должен стать вашим первым шагом в сражении с любым боссом. **Auto-haste** ускоряет одного из персонажей, в то время как **ST-Def-Jx4** защищает вашу группу от четырех различных долговременных заклинаний, а **Expendx2-1** позволяет, заплатив цену одного заклинания, кастовать его дважды.

Alexander

Местоположение: Вытягиваем его у Edea в конце 2-го диска
Атака: Holy judgement
Стихия: Holy
Способности: Revive command, Elem-Defx4 ability, med data ability, High Mag-RF menu

Как ему и полагается, Александр в основном занимается делами благостными. Его **revive** command возрождает погибших персонажей; **High Mag-RF** помогает получить доступ к заклинаниям высокого уровня; **Med data** удваивает эффект целебной магии — тот же **hi-potion**, например, восстанавливает 2,000 хит-поинтов вместо 1,000; и, наконец, **Elem-Defx4** защищает вашего персонажа от магии стихий **fire**, **ice**, **lightning** и **water**.

Doomtrain

Местоположение: Требуется объединить Solomon's ring и 6x Remedy+, 6x steel pipes, 6x Malboro tentacles
Атака: Runaway train
Стихия: Poison plus all status ailments

Способности: ST/Elem-Atk/Def junctions, auto-shell ability

Без особых затей травит врагов долговременной магией и защищает нас самих от магических атак.

Tonberry

Местоположение: Необходимо победить 20 Tonberrys и Tonberry king в Centra ruins
Атака: Chef's knife
Стихия: None
Способности: LV Up/ LV Down command, haggle menu, sell-high menu, familiar menu

LV Up делает сражение несколько более трудным, но в результате вы получаете больше очков experience; **LV Down** ослабляет врагов и помогает вам победить. **Haggle** заставляет торговцев снижать цены, а **sell-high** повышает стоимость предметов, которые вы хотите продать. **Familiar** позволяет «покопаться под прилавком» и извлечь на свет Божий до сих пор не доступные товары.

Cactaur

Местоположение: Необходимо победить Jumbo Cactaur на Cactaur Island
Атака: 1,000 needles
Стихия: None
Способности: Eva-J и Luck-J junction, Luck+50% ability, bonus abilities

Для того чтобы подсчитать наносимый Кактауром урон, мы берем его уровень, отделяем цифру, обозначающую десятки, и умножаем ее на тысячу. В результате Кактаур 47 уровня наносит урон $4 \times 1,000 = 4,000$ хит-поинтов. Кроме того, это единственный **Guardian Force**, усиливающий такие характеристики, как **evasion** и **luck**.

Bahamut

Местоположение: Необходимо победить Бахамута в Deep Sea Research Center
Атака: Mega flare
Стихия: None

Способности: Ability x4, Str+60% ability, Mag+60% ability, rare item ability, auto-protect ability

Мощная магия Бахамута, не принадлежащая ни к одной стихии, делает его идеальным **Guardian Force** для сражения с любым противником. Способность **x4 turns** усиливает одного из персонажей, **Rare item** облегчает поиск труднодоступных деталей для апгрейда оружия, а **auto-protect** вдвое снижает урон от обычных атак.

Eden

Местоположение: Добывается из ultima weapon в Deep Sea Research Center
Атака: Eternal breath
Стихия: None
Способности: Devour command, Expendx3-1 ability, GFAbi Med-RF menu

Эден способен нанести до 40,000 хит-поинтов урона. Попытка воспользоваться **Devour command** далеко не всегда оказывается удачной, но в случае успеха с ее помощью можно уничтожить практически любого врага. **Expendx3-1** позволяет персонажу, заплатив цену одного заклинания, кастовать его трижды, а **GFAbi Med-RF** создает предметы, обучающие ваших **GF** новым способностям.

Guardian Helpers

Некоторые **Guardian Force** не могут быть призваны обычным путем, однако тем или иным образом они помогают вашим персонажам.

Odin

Местоположение: Необходимо победить Одина в Centra ruins
Атака: Zantetsuken
Стихия: Нет
Способности: Нет

Одина нельзя призывать как обычного **Guardian Force**, однако он время от времени появляется перед сражением для того чтобы подарить вашей группе победу. Частота его появлений напрямую зависит от удачи (**luck**) ваших персона-

жей.

Chocobo

Местоположение: Поймайте чокобо в chocobo forest
Атака: ChocoFire / ChocoFlare / ChocoMeteor / ChocoBuckle
Стихия: Fire
Способности: Нет

Используйте **Gysahl Greens** для того чтобы призвать чокобо во время сражения. Для того чтобы повысить уровень вашего птенца и усилить его атаки, необходимы долгие тренировки в **Chocobo World** — своего рода тамагочи, приложенному к **Final Fantasy VIII**.

MiniMog

Местоположение: Спасите МиниМога во время игры в Chocobo World
Атака: Moogles dance
Стихия: Нет
Способности: Нет

Спасите МиниМога во время игры в **Chocobo World**, и новый **Guardian Force** будет восстанавливать вашим **GF** от 1,000 до 1,500 хит-поинтов во время сражения.

Gilgamesh

Местоположение: Заполучив Одина, необходимо победить Seifer в конце 3-го диска
Атака: Zantetsuken/Masamune/Excalibur/Excalipur
Стихия: Нет
Способности: Нет

Гилгамеш помогает вашему отряду на манер Одина, которому уготована печальная участь погибнуть от руки **Seifer**. Лишь Гилгамеш способен использовать целых четыре варианта атаки: доставшийся ему в наследство от Одина **Zantetsuken**, наносящие урон сразу всем врагам **Masamune** и **Excalibur** и своего рода шутку — **Excalipur**, едва царапающий ваших противников.

Эта таблица поможет вам определиться с тем, кто из врагов где живет и какую магию у них можно выкачивать. Во избежание путаницы в графе «Места обитания» приводятся английские названия.

Карты (стр. 1)	Места обитания	Магия			
Geezard	Леса, равнины и холмы Galbadia	Thunder, cure	to heaven	Silent, blind, confuse, curse	
Funguar	Леса и равнины Galbadia	Fire, sleep, scan, confuse, silence	SAM08G	Galbadia prison tower, Missile base	Protect, shell, stop
Bite Bug	Леса и равнины Balamb	Fire, scan	Death claw	Лес возле Edea's house	Aero, dispel, reflect
Red Bat	Fire cavern	Thunder, scan, drain	Cactuar	Cactuar Island, пустыни Centra	Haste
Blobra	Tomb of the unknown king	Shell, reflect, blind, confuse	Tonberry	Развалины Centra	Death
Gayla	Снежные равнины Trabia	Sleep, thunder, blizzard, meltdown	Avis womb	Пустыни Centra	Aero, tornado
Gesper	Миссии Laguna	Shell, protect	Карты (стр. 4)	Места обитания	Магия
Fastitocalon-F	Пляжи	Blizzard, sleep, scan, water	Turtapod	South Esthar	Cure, esuna, dispel
Blood Soul	Пустыня Galbadia	Zombie, float, silence, dispel	Vysage	Снежные равнины Avadon	Esuna, haste
Caterchipillar	Леса Balamb	Thunder, cure, slow, stop	T-Rexaur	Леса Balamb, Island closest to hell	Fire, thunder, quake
Cockatrice	Леса Galbadia	Thunder, break	Bomb	Fire cavern, леса Centra	Fire, meltdown
Карты (стр. 2)	Места обитания	Магия	Blitz	Лес возле Edea's house	Thunder
Grat	Тренировочные площадки Balamb Garden	Sleep, silence, berserk, confuse	Wendigo	Леса Dollet, равнины Galbadia	Protect, berserk
Buel	Fire cavern, Tomb of the unknown king	Fire, thunder, blizzard	Torama	Esthar City, область Esthar	Demi, life, death
Mesmerize	Снежные равнины Trabia	Cure, esuna, dispel, life	Imp	Esthar City, область Esthar	Blind, silent, confuse, break
Glacial Eye	Снежные равнины Balamb, Esthar	Blizzard, cure, scan	Blue dragon	Island closest to hell	Bio, drain, break, death
Belhelmel	Пустыня Galbadia	Thunder, sleep, confuse	Adamantoise	Побережье Dollet и Long Horn Island	Blizzard, protect, shell, reflect
Thrustaevis	Холмы Galbadia	Blizzard, scan, aero, tornado, float	Hexadragon	Island closest to hell	Fire, protect, shell, dispel
Anacodaur	Холмы Dollet, лес Galbadia	Fire, cure, bio	Карты (стр. 5)	Места обитания	Магия
Creeps	Канализация Deling City, Tomb of the unknown king	Thunder, life, death	Iron giant	Esthar City	Haste, quake, shell, reflect
Grendel	Холмы Galbadia, Island closest to hell	Fire, blizzard, cure, double	Behemoth	South Esthar, Deep Sea Research Center	Regen, tornado, flare
Jelleye	Равнины Centra	Fire, blizzard, thunder	Chimaera	Island closest to heaven	Thunder, esuna, water, bio
Grand mantis	Пустыни и леса Centra	Water, esuna, life	PuPu	-	нет
Карты (стр. 3)	Места обитания	Магия	Elastoid	Миссии Laguna	Dispel, shell, protect
Forbidden	Развалины Centra, холмы Esthar	Zombie, blind, stop, death	GIM47N	Galbadia prison tower	Cure, esuna
Armadodo	Tomb of the nameless king	Protect, shell, quake	Malboro	Island closest to heaven, север Esthar	Bio, demi, quake
Tri-face	Island closest to heaven	Blind, silent, bio, dispel	Ruby dragon	Лес возле Edea's house, Island closest to hell	Firaga, reflect, flare, meteor
Fastitocalon	Пустыня Galbadia	Blizzard, sleep, scan, water	Einoyle	Esthar City	Double, holy, pain
Snow lion	Снежные равнины Trabia	Blizzard, berserk			
Ochu	Леса Galbadia, Island closest				

Продолжение следует

Автор статьи выражает благодарность Эндрю Весталу за предоставленную информацию.

СИ TACTIX

ОГНЕМ И МЕЧОМ (TZAR)

Продолжение. Начало смотри в номере 4(61) за 2000 год.

Наталья ВАСИЛЬЕВА и Сергей ДРЕГАЛИН

ПРОХОЖДЕНИЕ ВСЕХ МИССИЙ КАМПАНИИ (УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ — НОРМАЛЬНО)

И сразу предупреждения. Первое — советуем читать первые несколько разделов только в том случае, если вы ну совсем не уверены в своих силах. Второе — на всех картах СРАЗУ обозначены войска противника, которые могут появиться только через некоторое время после начала игры.

Разобрались с этим? Тогда приступаем.

КАК ВСЕНАЧИНАЛОСЬ...

Когда закончится ролик, берите крестьянина Го-

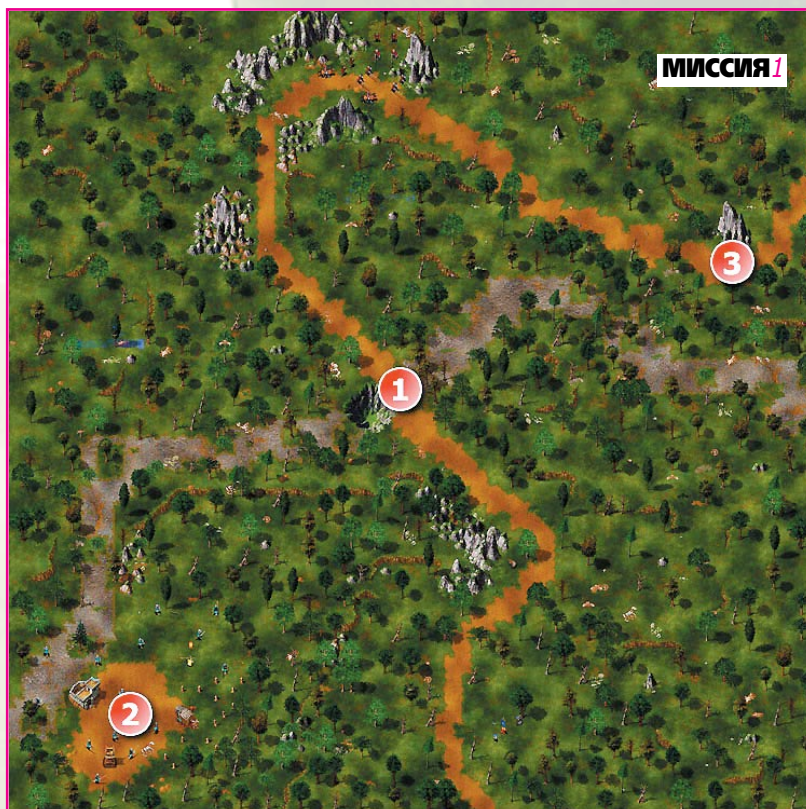


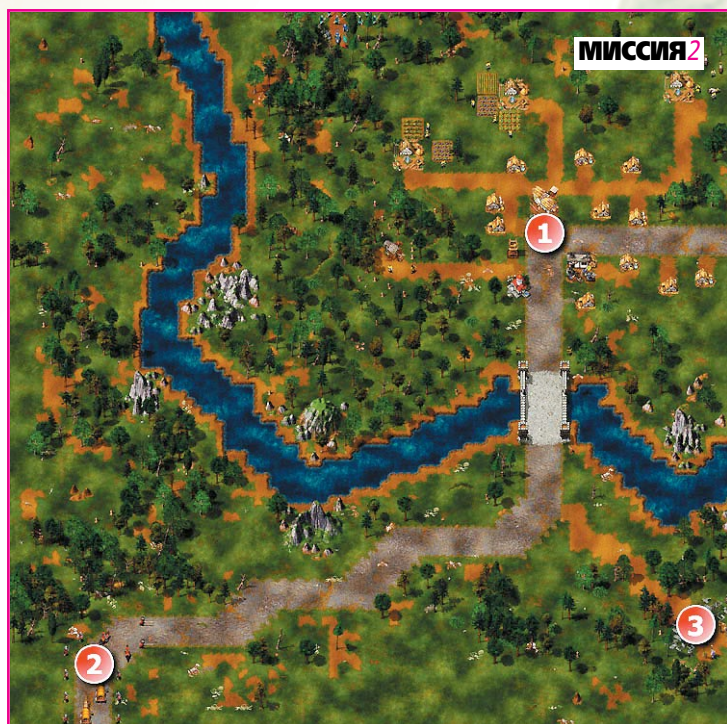
рацию и ведите его на запад по дороге. Поговорите с родственничком 1 и наслаждайтесь новым роликом. Не волнуйтесь за судьбу будущего героя — несмотря на кажущуюся безнадежность ситуации, все сложится наилучшим образом.

МИССИЯ 1

Вместе с магом Жировым двигайтесь на север до внушительного котлована 1, после чего поворачивайте на запад и ищите лагерь Спартака 2. Выделяйте всех воинов и идите вслед за предводи-

телем к северо-восточной части карты 3. Прибыв на место, уничтожьте вражеский патруль, причем особое внимание обратите на конного



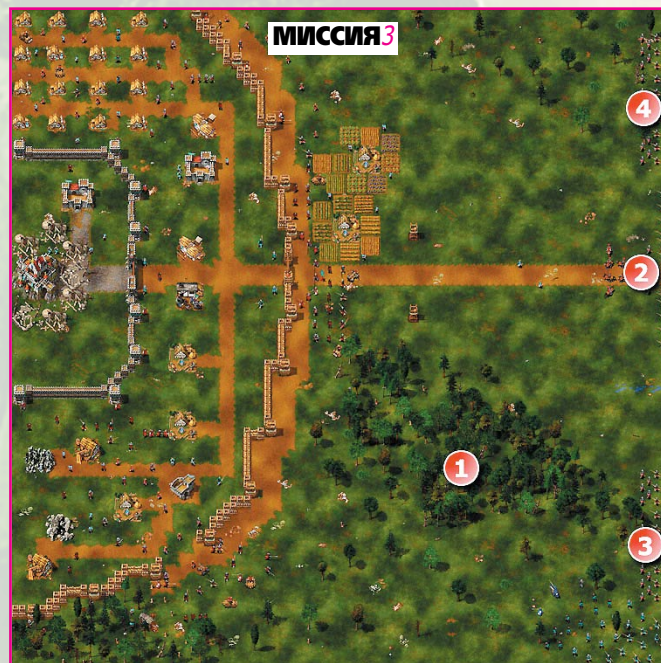
**МИССИЯ 2**

рядок. После этого возвращайтесь к старосте и ждите непрошенных гостей. Можно встретить обоз и на более раннем участке пути, но лучше этого не делать, так как в этом случае вы лишитесь поддержки деревенского ополчения.

всадника, который может миновать ваших воинов и скрыться. В этом случае миссия будет считаться завершенной.

МИССИЯ 2

Ведите свой отряд к старосте деревеньки **1**. Бедолага скажет, что с минуты на минуту должны прибыть сборщики налогов **2**. Но прежде чем схлестнуться с ними в смертельной битве, прогуляйтесь на деревенский погост **3**, расположенный на юго-востоке, и наведите там по-

**МИССИЯ 3**

Первая миссия, с которой могут возникнуть проблемы, поэтому действуйте четко и с умом. Прежде всего, разбейте на отряды всех своих воинов и ведите их к осажденной деревне. Не вкладывайте много сил в спасение конструкций и местного населения, а лучше аккуратно уничтожьте все войска противника. Тактика следующая — создайте быстрый отряд для уничтожения катапулт и лучников врага, которым всегда старайтесь ударить с тыла. Остальные силы расставьте стандартно — впереди пехота, чуть позади — артиллерия. Сохраняя строй, потихоньку продвигайтесь с юга на север, не забывая





периодически о диверсионном отряде.

После того как все войска противника будут разбиты, отстраивайте замок и отправляйте всех крестьян на добычу леса **1**. Несколько работников (порядка трех-четырех) оставьте в деревне и начинайте обносить стенами, причем стены возводите не менее чем в два слоя. Вместе с этим создавайте новых крестьян, которых немедленно отправляйте к лесопилке. Как только стены будут готовы, стройте по всему периметру защитные башни. Дровесины на эти приготовления уйдет довольно много, но не зря же мы послали столько крестьян на лесопилку!

Первым тревожным сигналом станет отправка скаутов к месту предполагаемого появления противника **2**. После этого у вас есть еще минут пять-десять, в течение которых нужно подлечить все имеющиеся войска, наклепать нескольких лучников (для этого слегка форсируйте добычу пищи) и приготовиться к обороне.

Когда ринутся войска супостатов с направлений **3** и



4, закрывайте ворота и делайте последние приготовления к обороне. Крестьян можно ради хохмы бросить на противника — все равно эти работы вам уже не понадобятся. Не жалейте и другое пушечное мясо, следя только за состоянием здоровья героев. Если любой из них погибнет, миссия будет провалена. Но при отстроенной мощной оборонительной системе таких проблем возникнуть не должно.

МИССИЯ 4

Берите нового героя — рыцаря по имени Гарк и приступайте к освобождению четырех деревенок **1**, **2**, **3** и **4**. Для освобождения достаточно отправить любого вашего воина к этому месту.

После этого выполните несложный квест. Отведите Гарка к месту, обозначенному маркером **5** и поговорите с лидером гномов. Возьмите нескольких горных трудяг и ведите их к болотам **6**, где обитает множество орков. Уничтожив тварей, возвращайтесь за наградой к гному

и забирайте либо подкрепление, либо щит, дающий +50 к защите. Советую взять подкрепление, так как щит все равно нельзя перенести на следующую миссию (по крайней мере, Спартак его не сохранит). Быстро стройте 20 лучников и 20 пехих воинов (у вас должно быть достаточно ресурсов) и бросайте все силы на штурм вражеской цитадели **7**. Нападать лучше всего с направления, обозначенного стрелкой. Главное — не затягивайте строительство базы, иначе потом враги будут идти на вас нескончаемым потоком, и накопить силы для атаки будет весьма проблематично.

МИССИЯ 5

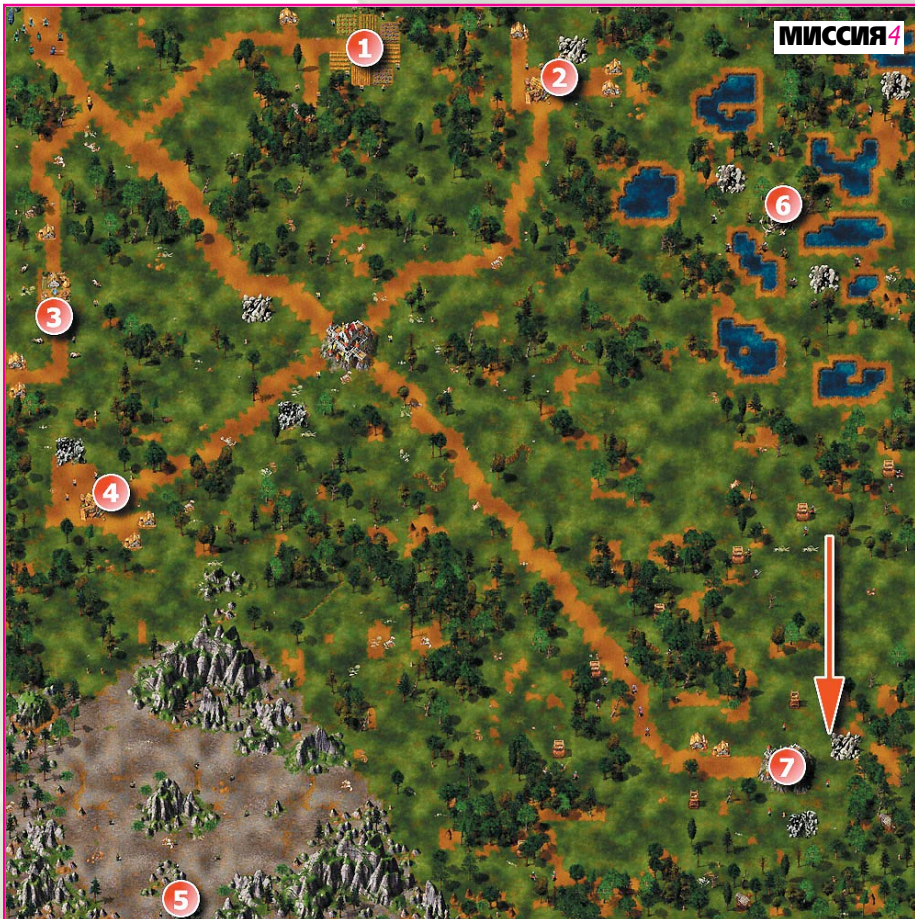
Сразу за дело! Берите Горацію и Жирова и дайте им приказ уничтожить два моста **1** и **2** к северу от вашего поселения. После этого быстро распределите крестьян на добычу ресурсов и переключайте внимание на деструктивную работу двух героев. Обязательно заставляйте Жирова использовать заклинание молнии, иначе процесс уничтожения мостов растянется на слишком долгое время. Как только оба моста упадут в воду, можете спокойно заниматься экономикой — никаких нападений на вас не будет. В противном же случае противник начал бы свои рейды уже через пять-десять минут.

Основное внимание уделите сбору леса и постройке гавани. Через час по игровому времени (чтобы узнать его — нажмите **F4** один или два раза) будет произведена атака на столицу Хирона **3**, причем, как видно по карте, нападение будет более чем масштабным и глобальным. Для организации обороны нужно отстроить порядка сорока башен и завести в город полсотни лучников и несколько десятков других юнитов. Скорее всего, они все погибнут, но город, тем не менее, устоит.

Теперь несколько слов о строительстве оборонительных башен. Во-первых, не нужно проводить отдельный апгрейд «усовершенствовать до каменной башни», если вы хотите сделать оружейную башню, так как в этом случае первый апгрейд будет произведен автоматически. Во-вторых, обязательно взвесьте все «за» и «против» при строительстве оружейных турелей. Дело в том, что они, несомненно, сильнее обычных башен, но при этом обладают очень большим радиусом поражения, нанося повреждения не только противнику, но и всем окрестным юнитам/постройкам. Да и меткость оружейных башен намного ниже, чем у обычных. Так что трижды подумайте.

Если вы не сможете защитить город, и Горацію будет пленен, то не отчаивайтесь — вы получите дополнительную миссию, в которой нужно будет вызволить из заточения славного героя. Но давайте условимся, что все пройдет успешно и этой дополнительной миссии удастся избежать.

После обороны Хирона готовьтесь к долгому штурму поселения противника на северо-западе. Основная трудность заключается в очень неудобной высадке войск — мосты-то были уничтожены в самом начале миссии... Поэтому высаживайте отряды где-нибудь в районе маркера **4** и под прикрытием флота начинайте атаку. В на-



МИССИЯ 5



шем случае получилось взять поселение раз с восьмого-девятого, причем, в конечном счете, непрерывным потоком штамповались оравы дешевых воинов...

МИССИЯ 6

Очень интересная миссия, имеющая два варианта прохождения. Один — изящный и быстрый, второй — долгий и муторный. Естественно, мы будем действовать по первому варианту. Для этого необходимо взять шпиона и захватить (клавиша **L**) вражеского конного патрульного **1**. После этого идите по стрелкам, укрываясь от взоров вражеских шпионов в местах, обозначенных маркерами «х». При подходе к книге **2**, которая и является целью опасного путешествия, нужно действовать без задержек — схватили предмет и сразу же бегом обратно! Кстати,

находиться «в шкуре» вражеского патрульного можно сколь угодно долго.

Помните — шпионы противника обладают определенной линией зрения, и даже если вы буквально наступаете им на пятки, они вас не заметят. Некоторые дома и другие постройки являются хорошим укрытием. Да, и еще — на садитесь на корабли, так как потом вам не удастся из них вылезти на твердую почву!

Забрав книгу, двигайтесь, соблюдая осторожность, назад к своим союзникам. Прежде чем подойти к ним, снимите маскировку, после чего встаньте рядом с магом.

Окончание следует...

СИ TACTIX

МИССИЯ 6

Здравствуйте, дорогие читатели! Помнится, в прошлом номере вы порадовали нас (а мы, соответственно, вас) экзотикой. За прошедшие две недели многое изменилось. Количество безумных писем уменьшилось, но проявилась чрезвычайно интересная тенденция: вместо того, чтобы обсуждать игры или, скажем, журнал, читатели начали критиковать друг друга. Точнее, письма друг друга. В принципе, какой-то смысл в этом есть, но почему тем же самым нельзя заняться на пустующем форуме критики на сайте GameLand? Али адрес забыли? Я не шучу, на днях пришло письмо с просьбой указать адрес в Интернете. На всякий случай повторяю прямо здесь: <http://www.gameland.ru>. И

перехожу к вашим письмам:



magazine@gameland.ru

Салют, Страна!

Ещё ни разу, никто не начинал так своё письмо. Ясноду только и видишь П, З, Н...

Пишу я вам это письмо не только ради того чтобы засветиться на ваших страницах (чистосердечное признание), но и для того чтобы поговорить о важных проблемах, затронувших наш с вами игровой мир (и не только). Хочу начать с таких существ, как монстры, зомби, привидения и т.д., пошатнувших разработчиков и наш с вами разум. Что же мы знаем о всяких зомби в играх? Практически каждая игра не обходится без них. Каждый разработчик так и норовит сделать монстра поужаснее, поуродливее и покруче (с точки зрения графики), а сюжетец позапутаннее и помрачнее. В такой хорошей игре, как Thief, тоже была использована эта инициатива. Из-за этого я и другие геймеры, уважающие мою точку зрения, бросили проходить эту игру. И поверьте мне, таких игр достаточно много! Если монстры будут расхаживать в Thief 2, то для меня это будет большим ударом в сердце! А если в SoF будут монстры, то я просто огорчусь, т.к. ничто не может мне испортить настрой по такой крутой игрушке, как SolderoF, разве что гоблины ;-)).

Ну неужели трудно писать сюжеты без использования всяких там уродов? Я Син еле проходил, смотря на этих собак и великанообразных чудищ! О Хелф-Лайфе речь совсем другая, там не сюжет, а шедевр, каждый сценарист должен завидовать этому сценарию, если бы вышел такой фильм, я думаю, без Оскаров он бы не остался!! Я отошёл от темы, ну так вот: монстры это просто убожество игры! Что же разработчиков заставляет делать монстров? Вопрос века! А ещё я хочу затронуть тему "о насилии над людьми". Кому приятно решать пулями монстра, если не знаешь, где у него почка, а где сердце, а может я хочу ему разнести все его кишки с его тупыми мозгами к ... матери или размазать по стенкам его причудливую репу, а потом... !!!!!!!!!!!!!

Я думаю увлечёлся темой моего обозрения, поэтому хочу перейти на не менее интересный нас вопрос "Билл Гейтс и его деньги (друзья)". Чем же нас привлекла эта тема?, первый о ней заикнулся некий taRRakan, если я не ошибаюсь. Там taRRakan писал о творческих способностях Билла. И заикнулся о Мастдае. Что если Мастдая не будет, то "Кто будет плакать над напрочь зависнувшим компом" — так говорил taRRakan. Так я же хочу внести разъяснение, что же будет с игровым миром, если не будет Виндовса! Во первых, тогда всплывут конкуренты и будут доказывать нам, что их ОС — самая лучшая. Во вторых, что же тогда случится с Играми? Одни игрушки будут идти под Linux, другие под Unix, что ли :-))) Но ведь будут конкуренты, которые скорее всего создадут лучшую ОС (по их расчётам).

Первый и пока единственный заметный шаг сделали специалисты из id Software, выпустив тест Quake 3A именно под Linux. Остальные стараются не отставать, создавая Linux-версии новых игр и перенося старые на новую ОС. Если меня не подводит память, то Linux занимает 3-4 диска, а сколько же будут занимать инсталляция ОС, ведь мы, геймеры, люди сами знаете какие, и какие у нас Харды. Теперь вы видите катастрофу, если не будет Виндовса? Ещё очень хочу обратить ваше внимание на то, что будет без Билла Гейтса. По-моему попросту никаких изменений в игровой индустрии не произойдёт.

На этой оптимистичной ноте я хочу закончить своё ПИ!

helig

helig@mail.ru

З.Ы. Какой же красивый у вас постер, без дырок совсем :-)

Салют, helg! Значит, зомби тебе не нравятся... В общем-то, это нормально, подавляющему большинству людей они тоже не нравятся, потому-то они и предпочитают уничтожать их в популярных шутерах. Так что логики я тут особой не вижу. Или, может, люди тебе еще меньше нравятся? Если же ты поклонник сурового реализма, игр в Rainbow Six и иже с ним. Там, конечно, анатомических подробностей тоже не особо много, но все-таки... Касательно теоретического вопроса: "Что было бы, если бы не было Windows", — ничего сказать не могу. Это все равно, что философствовать на тему "Что было бы, если бы не было компьютера". Если уж на то пошло, то давайте ближе к играм, господа! Ответим на вопрос, что было бы, если бы не было Doom?

Здравствуйте, дорогая редакция. Писал я вам много и отдаю вам должное, вы почти всё опубликовали. Сейчас в полночь, сидя в Интернете, я решил вам накалякать письмо. Письмо это, в принципе, без темы, просто захотелось вам написать. Давайте сначала я поведаю своё мнение о нашем любимом журнале. Он мне очень нравится, во-первых, тем, что он очень оперативен, во-вторых, его приятно читать!!! Есть один недостаток... (как бы помягче выразится) — ваш плакат. Сколько можно его дырять скрепками и делать в маленьком формате. Если есть какие-то причины, так хоть объясните их! Теперь перейду к другой теме — игре Shenmue. Прочитав ваше мнение в журнале, я просто обалдел от этой игры, даже не играв в неё. После этого я твёрдо решил купить себе Dreamcast и эту замечательную игру. Не могли бы вы

подсказать, когда выйдет Американская версия игры? И ещё насчёт самой Dreamcast, будет ли приставка дешевле и за сколько я могу её заказать сейчас?

Теперь об апгрейде моего железного друга (или врага, уже сам не пойму). У меня сейчас стоит Celeron 333, 196 dimm Ram и Riva TNT 16 meg. Так вот, какая сейчас видеокарта самая быстрая и стоит ли сейчас делать апгрейд или стоит ещё подождать месяц-другой? Вроде все игры идут нормально, но я столько намучился с тормозами Ascension и теперь боюсь, что в скором времени многие игры начнут так тормозить!

Это ещё не всё... Теперь хочу поговорить о современных РПГ. На данный момент мне запомнилось три игры: Ultima 9: Ascension, Planescape: Torment и Final Fantasy 8. К большому сожалению, эти игры я уже прошёл и теперь жду очередную Ролевашку, которая сможет увлечь меня надолго! Подскажите, какую ролевую игру вы считаете самой перспективной?

Сергей Калашников (aka DarkSoul)

P.S. Для переписки: Icq Uin: 45707159 г. Ростов-на-Дону, телефон: 22-52-96.

Спасибо за теплый отзыв! Что касается причин, заставляющих нас пока делать постер в таком виде, то не думаю, что с нашей стороны будет правильно их объяснять. Вот когда решим проблему, тогда и результат обсудим. Американская версия Shenmue выйдет в марте 2000 года. Приставка к этому времени будет дешевле, в настоящий момент американский Dreamcast с модемом стоит \$279,99, а приобрести его можно в e-shop, рекламу которого вы найдёте в настоящем номере журнала. Что касается upgrade'а, то если у тебя ничего не тормозит, зачем тратить деньги? Ascension — это, скорее, исключение из правил. Самая быстрая видеокарта в настоящий момент — GeForce 256. О перспективных играх жанра RPG вряд ли имеет смысл говорить, поскольку... все они к настоящему времени стали одинаковыми. Может, это и преувеличение, но жанр малосостоялся. Возможно, чем-то таким особенным окажется Warcraft III, но когда он еще выйдет...

Гордый привет всей вселенной, носящей название "Страна Игр", и людям, благодаря которой она существует!

Наконец-то нашел пару минут и решил написать несколько строчек, надеясь на то, что они не останутся незамеченными.

Признаюсь, что являюсь вашим искренним поклонником и регулярно покупаю "Страну Игр" и "Official PlayStation". Благо финансы пока еще позволяют. Читаю все, как говорится, от корки до корки.

Очень радует ваша страница в Internet. В отличие от многих других электронных версий журналов, на ней все организовано грамотно, с максимальным удобством для user'a и в тоже время компактно, не приходится минутами ждать, пока загрузится. Короче, куда ни посмотри — везде только плюсы. Именно это в вас и нравится.

Я бы мог написать еще множество хвалебных фраз в ваш адрес (вы того заслуживаете), но перейду к делу. У меня накопилось несколько вопросов. Думаю, что только вы можете на них ответить.

1. Что новенького творится на фронте игр, относящихся к жанру quest?
2. Чем сейчас занимается Sierra?
3. Будет ли создана игра по фильму Matrix?
4. Найду ли я когда-нибудь Resident Evil III или Silent Hill на PC?
5. Есть ли у Resident Evil III или Silent Hill достойная альтернатива на PC?
6. И еще один, последний, вопросик, касающийся hardware. Я собрался покупать новый модем, но совершенно не в курсе, какой сейчас является лучшим. Может подскажите? Вот, пожалуй, и все. Пора ставить последнюю точку и прощаться.

DJM

1. Несмотря на то, что многие считают adventure — мертвым жанром, нам кажется, что именно в настоящее время происходит его реинкарнация. При этом чрезвычайно интересна предполагаемая схема. RPG будут постепенно трансформироваться, большее значение приобретет сюжет, меньшее — сражения, ролевушки станут более реалистичны и линейны. То есть фактически превратятся в развитие adventure. Собственно, подобные выводы можно сделать на основе одной Shenmue — игра действительно сможет повлиять на всю игровую индустрию.

2. Интересной официальной информации предоставить не можем, но считаем, что Sierra в данный момент работает над продолжением Half-Life и Homeworld.

3. Честно — не знаем. Слухов о такой игре было великое множество, но ни один из них не оправдался. Говорили о том, что Aspidm приобретает лицензию на "Матрицу", говорили, что ID уже делает подобную игру, но все это — ложь. Самая достоверная информация, которой мы обладаем, — это то, что подобную игру, возможно, будет разрабатывать Hideo Kojima, автор Metal Gear Solid.

4. Silent Hill вряд ли, а вот Resident Evil III — пожалуй...

5. Не то что достойной, вообще никакой нет.

ролик Чу чу ракетто: да, ролик забавный, но забавный он из-за своей убогости. Или возьмем ролик Final Fantasy: превосходный ролик, классная озвучка... и только на 3-ем месте!!?

В основном все чудесно.

Потом мне очень понравились, что вы стали уделять место разным, не компьютерным, играм которые имеют хоть какое нибудь отношение к ним (компьютерным играм). Скажем, про AD&D. Или про эту карточную игру (к сожалению, журнала под рукой нет, и я не могу сказать вам ее название без ошибок). Но Вы почему-то при написании статьи про картежную игру написали, где ее можно купить, а вот при написании про AD&D нет. А я вот, может быть, хотел бы в нее поиграть. Пожалуйста, напишите (лучше URL) адрес AD&D магазина (то есть, магазина, где продаются эти игры). А зачем мне URL адрес, спросите вы, я ведь живу не в России, и поэтому мне нужна международная пересылка игр (типа E-Shop).

А пока благодарю за внимание и до свидания.

Рустам Бабаев

E-Mail: Rustam.Babajev@mail.ee

URL: http://sandm.gz.ee

Вообще-то мы всегда были против составления подобных хит-парадов. Лучшая сотня игр века, лучшая десятка года... Бессмысленный бред, который обязательно претендует на абстрактную объективность. Что касается расставления по местам лучших видеороликов 1999 года на CD, то мы, на самом деле, особенно долго и не думали, кому первое, а кому пятое место давать. Какая, собственно, разница, кто-нибудь может сказать? Это же, в конце концов, просто приколы! Что касается игр AD&D, то приобрести их можно на сайте <http://www.wizards.com>, в онлайн-магазине.

Здравствуй, редакция СИ!

Пишу вам первый раз и, надеюсь, не последний.

Темой моего письма будет, как ни странно, критика, ибо без нее ну никак нельзя :) Понимаю, что со времени выхода первого номера "Страны" (эх... было время!) этой самой критики было излито больше чем предостаточно, но позволяйте и мне внести свою скромную лепту в общее дело по улучшению качества журнала (хотя последнее слово ВСЕГДА было за редакцией). Критиковать нужно (иногда даже необходимо :)), но делать это в определенных рамках, я бы даже сказал, соблюдая некоторый limit, потому как хорошего понемножку. Ведь чело-

веку свойственно иметь свое собственное мнение по поводу того или иного вопроса, и критика есть ни что иное, как то самое мнение (во сне или наяву). Вы знаете, я бы посоветовал редакции иногда прислушиваться к мнениям большинства, потому что встречаются (не скажу, что в каждом письме, но все же) какие-то новые идеи и предложения. К сожалению, редакция не так активна, как того хотелось бы. Слава Богу, до Вас дошли мольбы тысяч по поводу улучшения качества CD (редакция скажет, что, мол, мы сами давно хотели, но одного хотения тут недостаточно, нужно что бы руки дошли), за что Вам большое thank! Теперь немного про сам журнал. У меня есть следующее предложение: вместо двух журналов в месяц не самого лучшего качества (это касается отнюдь не качества печати, а наоборот, его содержания), лучше было бы выпускать одно ежемесячное издание, но чтобы это был действительно ЛУЧШИЙ журнал о компьютерных играх. В этом случае он действительно станет журналом, выхода которого будут ждать с БОЛЬШИМ нетерпением. У этой перспективы много плюсов, таких как:

1. У авторов статей будет больше времени на более внимательное и детальное ознакомление с игрой, что позволит выставлять действительно справедливые оценки;
2. Увеличение объема издания минимум в 2 раза (пора таки вернуть старый добрый формат в 200 страниц), что в свою очередь позволит увеличить размер некоторых рубрик и ввести новые. Кардинального, хирургического переделывания требует ХИТ-ПАРАД, неизвестно откуда вынутый. Лучше печатали бы www.worldcharts.com и не надо ничего придумывать;
3. Как ни странно, но в толстый журнал влезет описание не 25 игр, как в обоих журналах сегодняшнего формата, а гораздо больше (Вы скажете, что не будет хватать времени на написание статей и все такое, НО раньше-то хватало!);
4. Что касается постера. Нет, товарищи, это не есть нормальный постер, это ...#%\$@%\$#!!!!!

Я в очередной раз призываю редакцию вернуть постер, который складывался в 4 раза и был вложен в журнал и не крепился этими ИДИОТСКИМИ скрепками!!!

По поводу журнала, кажется, все, или нет (ладно, хватит с Вас на сегодня :)). Последнее, на что хотелось бы обратить внимание, это Web-site журнала (дизайнеры, ауу, вы где??). Вы хоть сами-то помните, когда последний раз обновляли gameland.ru (я имею в виду графическое оформление)?

Ну вот, собственно, и все, на что хотелось обратить Ваше драгоценное внимание, за что огромное спасибо! Удачи и процветания!

С уважением, Constantine aka Aurin
mail: aurin@yahoo.com



СДЕЛАЙ ШАГ К РЕАЛЬНОСТИ НАДЕВЬ ОЧКИ

РЕКОМЕНДУЕМ ВИДЕОКАРТЫ ELSA ERAZOR III Pro ОЧКИ 3D REVELATOR

СОВРЕМЕННАЯ ГРАФИКА, ВЫСОКАЯ ЧЕТКОСТЬ
ИЗОБРАЖЕНИЯ, ОПТИМАЛЬНАЯ ЦЕНА

- NVIDIA RIVA TNT2 Pro 2D/3D графический процессор
- 32 MB Synchronous • поддержка AGP 2x и 4x • 300MHz RAMDAC
- 3D разрешение 1600x1200 • 2D разрешение 1920x1200
- полная поддержка Direct 3D и OpenGL

RRC

Business Telecommunications

Москва: (095) 956-1717, 133-5320 • С.-Петербург: (812) 325-0636, Киев: (044) 227-8723 • email: info@rrc.ru

Здравствуй, Костя. Спасибо за критику. Реальные действия для улучшения CD мы начали предпринимать задолго до того, как услышали мольбы тысяч читателей. Да, были проблемы. Но мы их решили. Что касается переделывания журнала в ежемесячный, позволю себе ответить по пунктам:

1. С чего это ты взял, что у авторов будет больше времени на детальное ознакомление с игрой? Игровое будет в два раза больше, как и времени, то есть для авторов ничего не изменится. А сейчас у авторов ДОСТАТОЧНО времени для работы.

2. Возьми два номера "Страны Игр", которые выходят в месяц. Сложи их. Теперь пересчитай страницы. Хит-парад вынут не неизвестно откуда, а является по сути официальным чартом продаж. А вот World Charts — это парад пристрастий посетителей соответствующего сайта.

3. В принципе, мы можем и сейчас делать обзоры сотни игр в одном номере. Но делать мы этого не будем, поскольку уважаем читателя и считаем, что он достоин только самой необходимой, точной и своевременной информации по самым лучшим играм.

4. Надо про постер в "Обратной Связи" что-нибудь вроде баннера сделать.

5. У меня есть еще и пятый пункт. Готов ли ты смириться с тем, что часть информации ты будешь получать на две недели позже? Готов ли ты смириться с одним CD вместо двух?

Огромное, однако, спасибо за критику, очень жаль только, что вопрос под номером 5, который, на самом деле, задавался раньше, остался не услышанным.

Привет, четырежды герой российской игровой прессы :-)

Для того, чтобы вас не стошнило от похожих как две капли воды вступлений, ограничусь одной фразой, как-то: Все нововведения, сделанные вами, никакого вреда, кроме пользы, не принесли.

В последнее время стало модно в письмах критиковать всех и вся, вот и я попробую :-). Только критиковать я буду не СИ и не игры, а письма.

1. Письма, критикующие журнал. Очень смешно получается: и то у вас не так, и это у вас не так, диск вообще отстойный, постер -!%;, эту рубрику подлиннее, эту — покороче, а про приставочные проекты вы на фига пишете?.. А в конце письма: а вообще, СИ — молодец, продолжайте в том же духе, вы — самые лучшие. Если уж вы нашли столько недостатков, то зачем же вообще покупать этот "гадкий" журнал.

2. Письма, критикующие игры. Ну, господа Белинские и Добролюбовы, вы здесь "преуспели". Но есть несколько претензий. Во-первых: Вы хоть игры разные выбирайте, а то получается, что кроме Q3 никаких игр не существует. Во-вторых, с чего вы взяли, что отстой и рулез — понятия четкие и определенные? Уверю вас, что ничего более расплывчатого и абстрактного, чем "хорошо и плохо", нет. С точки зрения бедного студента, тырящего аккаунт у простого юзера, поиметь пароль — это хорошо. А с точки зрения пользователя — не очень. Уловили мысль? Не бывает такой игры, которая рассматривалась бы только с вашей точки зрения.

3. Письма, критикующие консоль "противоположного пола". Если бы письма в "обратную связь" разбирал я, я бы предлагал авторам этих "шедевров" следующий рецепт: сесть в электричку, доехать до Урюпинска, выйти на перрон, там будет стоять мужчина в костюме и с цветами в руках. Подойти к нему и спросить: "Какая консоль лучше: Дримкаст, плейстейшн или РС"? Он вам скажет куда направиться за ответом.

Еще раздражают письма, начинающиеся со слов: "Мне 13.5 лет. Геймерский стаж — 28. Я начинал играть еще на калькуляторах электроника-9. Прошел варкрафт1 за Орков и сейчас мне осталось всего 3 уровня для того, чтобы пройти wolfstein 3d." А дальше — нечто, никоим образом не связанное с таким "крутым" вступлением. Есть классная английская поговорка: Speak to the point, please. Вот вроде бы и все. Возражения и претензии посылать на yar112@mail.ru

Преданный и любящий читатель (а главное — постоянный :-)) Ярик aka ShipRez

Вот и она — критика писем. Вновь прокомментирую по пунктам.

1. Я бы не стал так однозначно утверждать. По крайней мере, нам удается находить зерна истины в потоке противоречивой критики.

2. Частично согласен. Давайте, в конце концов, покончим с надоевшими УТ и Q3! Столько ведь игр хороших вышло! Однако право на выражение своего мнения на страницах "Обратной Связи" имеет каждый читатель. Конечно, хотелось бы, чтобы его мнение выражалось более развернуто, чем "отстой" и "рулез", но тут уж ты все очень правильно сам написал.

3. По-моему, это единственное, чего я не советовал спорщикам...

Между тем, большая часть читателей продолжает прикалываться... Как, к примеру, можно отнестись к такому письму? Я мог бы понять, если бы у человека Инета не было бы, но прислано-то оно по почте... Прикалывается:

Прошу вас прислать коды от Фараона и GTA!!!!!!

Здравствуйте, уважаемые! Наконец собрался написать письмишко, а то всё никогда да некогда. Очень надеюсь, что напечатаете, не ради того, чтоб самолюбие своё потешить, а исключительно из-за надежды быть услышанным и понятым. И даже захотелось сказать, "литературное произведение" озаглавить, и озаглавить следующим образом: С шотганом по жизни.

Глава 1. Читателям.

Вот дожил до 27 лет, поэтому смотрю на перепалки в "Обратной связи", как правило, с улыбкой, хотя попадаются экземпляры, способные довести до сильного раздражения. Эх ребята, ребята! Ну, что вы никак не прекратите эти приставочно-писишные войны! Что вы обсуждаете, а? Кто сильнее: слон или кит? Многие из вас, ребята, при обсуждении подобных вопросов любят кичиться своим геймерским стажем типа "мне 16, стаж 6 лет, прошел около ста игр" и тому подобное. Мне кажется, что в редакции найдутся люди, которые на следующие строки кивнут одобрительно головой с ностальгическим выражением на лице. Ребята, мне вас иногда по-доброму жалко. Вы избалованы, родные мои. Знаете, какое самое часто встречающееся слово в этой рубрике журнала? ОТСТОЙ- вот какое! У вас отстой всё, что вам не по вкусу. И всё опять же от избалованности! Я в свою первую компьютерную, приставочную, кстати, игру сыграл 14 лет назад, на какой-то немислимой Атари, привезенной из-за границы другом семьи. Вы, ребята, такого примитива графики себе представить не можете, наверное! Квадратики и палочки, даже мячик и тот был с углами. Но сидели часами, не оттащить за уши. Мда, то ещё было времечко. А кто-нибудь знает о таком компе как Бакша (БК-битовой компьютер): 32 кб.

оперативки и никаких винчестеров. BOOO как! Приставочные игры это другой жанр, я бы сказал. Ведь никто не спорит, что круче - боевик или комедия, так ведь? Вы, мои уважаемые, молодые геймеры, горячи сильно. Вам подавай круче графику, больше наворотов, мультиплеер. Вам хорошо обсуждать вопрос о количестве полигонов в секунду, сидя за купленным на родительские деньги вторым пенком с ускорителем внутри. А играющий на PS для вас ламер (кстати, многие ли из вас знают значение этого слова? А то последнее время его употребляют чаще не к месту), а то, что игра типа Final Fantasy нет вообще и их порта ждут с нетерпением, вам пофиг, а такие хиты, как Tomb Rider и Need for Speed изначально приставочного происхождения тоже забываете. Ну, оставьте вы в покое бедную Sony PS! Ну, старушка она уже! Вы же не называете отстоем своих бабушек за то, что они не могут играть с вами в футбол и рубиться в Кваку. Всё, король умер! А я вот припоминаю, как я принес домой только появившуюся Соньку, ускорителей ещё не было тогда, и чуть не упал со стула от такой красоты. Несмотря на наличие дома мощного PC, у меня есть и PS, и Мега Драйв 2 пылью не покрывается, и Дримкест, причем за технические характеристики, скажу: разберитесь сначала, книжки-журналы почитайте, а то посмотрят на компе видеоролик для Soul Calibur, и нахоят там "квадраты и тормоза". Да ваш писюк просто не тянет такую графику! Будьте лояльней к тому, что вам не нравится, ведь не даром самая игручая нация - японцы - PC за игровую платформу не признают, хотя они уже сами на половину компьютеры, уже собак-роботов делают. Я думаю, что со временем разница между приставками и компами будет стираться. Ну, тут всё. Далее...

Хотел бы пару слов хрюкнуть на злободневную тему Quake3 vs UT. К тому моменту, как я пишу эти строчки, уже вышел №3(60). Уважаемый мной весьма Гоблин (поклон Вам) отдал победу по очкам Кваке, но самое важное то, что он признал, что обе игры Мегахиты. Интересное это противоборство, хочу заметить. Игры-то разные совсем, как, например, Квака 2 с её безудержным рубилом от начала до конца игры, и размеренный, даже, я сказал бы, вдумчивый Half-Life, далеко не везде проходящий с насюкока (я имею в виду конечно синглы). Мои симпатии на стороне УТ в целом. Говорить о сингле, наверное, даже незачем, УТ сильнее и богаче настолько, что Квака даже рядом не стояла. Жаль:(. Во всём остальном, уже идёт конфликт противоположностей, и, как мне кажется, на равных. Графика Кваки круче безусловно, но УТ отстал не так уж и далеко, кроме того в условиях нашей денежно-бедноватой действительности, системные требования - это немаловажно. Как не крути, а третий пень и т.д. себе далеко не все могут позволить. Напрочь не согласен с Гоблином по поводу оружия: пусть в Кваке пушки, к которым мы все привыкли, но это не значит, что никто не ждёт нового. Оружие УТ приносит в игру небывалый тактико-стратегический аспект. Безусловно, по моему мнению, одно: в обеих играх побеждать можно с ЛЮБОЙ пушкой. Разочаровала Квака ещё и атмосферой. Многие ждали в общем-то другого. Игрушечная она стала какая-то (простите за каламбур), атмосферная безусловно, но какая-то весёленькая уж больно, как елка новогодняя. И, чтобы там





не говорили, демократичнее она стала, из-за своих маленьких арен, из-за 5 сек-го респауна оружия. Нет, я не говорю о том, что "пришел, увидел (первый раз), победил" но и такого уж явного преимущества сильных игроков не наблюдается, тактика почти пропала. Короче бойня, мясо, счетчик фрагов как секундомер щелкает. На дуэль это не распространяется, правда. Но играху сильно, сильно. Кстати, об аренах. Тоже противоположности, если на кваковских аренах становится неинтересно, когда слишком много народу (будто в футбол в комнате играешь), то на УТешных когда мало (умучаешься искать в кого бы стрелнуть). Но это так, мнение очередное было. Опять же дело вкуса. Игры разные нужны, игры разные важны :)))

И вот ещё что в заключение этой части. Ребята! Прекратите спорить о вкусах! Это некорректно и бесполезно. Не спорят о них, как известно. Ну, что это такое: "Starcraft РУЛЕЕЕЕЗ, Tiberian Sun ОТСТОЮИИ" и тому подобное. Не нравится - не ешь!!! А другим нервы не трепи и споров дурацких не развязывай. Или излагай конкретно, по пунктам, тут так, а тут не так. А не общими "хорошо" или "плохо". То, что для тебя плохо, для кого-то как раз то, что надо. Если продукт качественный и интересный, то играть в него будут сотни тысяч человек, а ты со своими выступлениями выглядеть будешь как полный дуб, и только такого же как ты "горячего финского парня" без мозгов, но с другого берега, на "драку" вызовешь, и растянешь сие бодание на полгода. Вот. Сказал. Если кто-то обиделся, не надо. Я говорил не о том, что надо выражать своё мнение, а чтоб вы ребята больше думали над сутью своего письма и над тем, чего вы этим письмом пытаетесь добиться. Простите за резкость. Не корысти ради, а лишь Отечества (Страны) блага для :))))) Часть 2. Писателям.

Вот она родимая, пачка номеров "Страны" от первого до последнего, целая большаая полка. Как первый купленный номер привел в восторг, так с тех пор каждый последующий жду с нетерпением. Лублу я вас, поэтому буду не только хвалить и защищать, но и ругать. Молодцы! Оперативно, грамотно, в целом объективно, достаточно лаконично. Кризис пережили, как Иван из "Конька-Горбунка", что в кляпкок нырнул и только краше стал. Уголок Гоблина - замечательно. О железе не забываете - прекрасно. То, что кто-то там лезет в обсуждение выставленных вами оценок-баллов, не слушайте их. Нормально всё. Просто товарищ не видит общего баланса. Мегахит 9-9.5 (вот только Shennue удостоился 10, первый по-моему. Да? Но это просто нечто, я видел), просто неплохая игрушка, но ничего нового или что-то подкачало 7-8.5, посредственность 6.5, 5 - отстой. И, как не крути, с мнением обществу, которая, как известно, точнее всего голосует кошелем, всё вышесказанное совпадает. И никакому TR3 9.5 баллов приписывать не надо.

Далее. Ругают вас за объем. Опять встану грудью с "рельсой" наперевес, на защиту "Страны". Сравниваю вас с "Навигатором", а то, что журнал выходит 2 раза в месяц, забывают. Ну-ка ребята, сложите общий объем 2-х номеров. Сколько стр. получается? В целом не меньше. Да. Согласен, что относительно дороговато выходит, вдвое дороже в общем-то. Но оперативность и ещё раз оперативность. Это её цена. Пробовал я другой журнал, но неинтересно, про всё уже в "Стране" прочёл месяц назад.

Оформление нравится. Красиво, брошко, заметно, информативно. Дизайнерам - 9 баллов:)))

За спецвыпуски вам памятник поставить надо, побольше бы их только!

Ну про постер говорить не буду :))) , по мне что он есть, что его нет. Воооот. Ну теперь поругаю чуток.

В первую очередь за диск. Да, да. Опять за диск. За тот самый,

с новым дизайном который. И даже не за его содержание, средненькое, но вполне, а за то, как он работает, а работает он паршиво. Плющится, глючит всё. Выйти из диска геморрой целый. Плохо:((

Скатываются ещё пока некоторые авторы с описания игры на демонстрацию собственного чувства юмора, как Задорнов прямо. Я не говорю, что юмор не нужен, чай, не квантовая физика. Просто статья об игре не должна быть анекдотом, если игра сама не анекдот, конечно. А то бывает, прочел статью на две стр., а информации - ноль целых ноль десятых. Одни хиханьки да хаханьки. Но это не часто бывает.

Иногда употребляются некоторые выражения не к месту. В частности, минимум дважды я встречал у вас следующее: движок Quake 2 страдает клаустрофобией. Хотя речь шла о том, что движок боится открытых пространств и начинает тормозить. Так вот, даю справку. Клаустрофобия есть боязнь закрытого пространства, а то, что вы имели в виду называется агорафобией. Случаются просто ляпы. Как, например, в номере 24(57) к статье об УТ резюме с баллами приклеилось, вроде бы, как от Homeworld. Повнимательнее, господа.

И последнее по поводу рубрики "Тактика". Безусловно, нужная и обязательная для игрового журнала рубрика. Как правило, прекрасно составленная. Просто иногда туда попадают игры, проходилка к которым не нужна. Никогда не забуду, как был написан соллюшн к Half-Life. ШЕДЕВР! Шедевр, достойный войти в учебники о том, как надо писать подобные вещи. Рассказ, который читался с огромным удовольствием, несмотря на то, что игра к тому моменту уже была пройдена мною дважды (запоздал чуток, не правда ли?) Но... зачем, объясните мне, он нужен был, а? Что в H-L такого непонятного, в связи с чем, надо было занимать шесть стр..И H-L не единственный.

А в целом всё великолепно.

Ну, вот, наверное, и всё. Объём получился большой, уж простите, накопилось, наболело. СПАСИБО ВАМ ЗА ВАШУ РАБОТУ!!!

УДАЧИ И ПРОЦВЕТАНИЯ!!!

Галкин А.А.(слепоглухонемой от рождения)

Ответ на письмо Галкина А.А. читайте на диске "Страны игр!"

альчишки и девчонки от 11 до 13 лет пишите мне, отведу всем. Мой адрес PAVMA@sochi.ru .

у, привет вновь, редакция ! Буду кратко... Всем кому нравится УТ и Дельфин :) Пишите.

virus@migsv.ru
Best regards,
Виктор
mailto:virus@migsv.ru

ривет, "Страна Игр!"

Мне 20 лет. Я хочу переписываться с теми, кому не безразлично творчество Толкиена и RTS, касающаяся средневековья (типа Age of Empire и War Hammer), а также поклонники игры Delta Force.

Мой E-mail: alxdevl@mail.ru

P.S. Большое спасибо за Ваш журнал!!!



В этом номере ты узнаешь
ВСЕ о демо-сцене!



Трекеры

Софт для создания демок



Интервью с Code Ripper'ом

Что такое демо-сцена

Атари-Спектрум сцена

Интервью с Киберпанком

Технологии демо-мейкинга

ТОР 10 Демок, интр



Игры и кинематограф

Ползаем по ресурсам

любимой игрушки



И как всегда, куча сайтов,

шароварных прог, юмор,

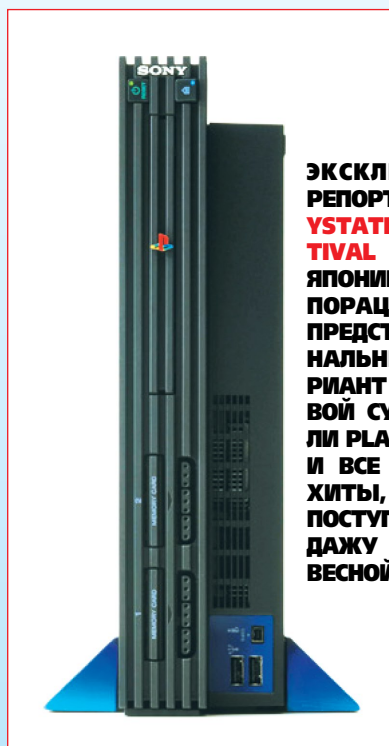
анекдоты, приколы,

заподлянки



В продаже с 11 февраля!!!

ЧИТАЙТЕ В #6 «СТРАНЫ ИГР»



ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РЕПОРТАЖ С PLAYSTATION FESTIVAL 2000 ИЗ ЯПОНИИ, ГДЕ КОРПОРАЦИЯ SONY ПРЕДСТАВИТ ФИНАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ СВОЕЙ НОВОЙ СУПЕРКОНСОЛИ PLAYSTATION 2 И ВСЕ ОСНОВНЫЕ ХИТЫ, КОТОРЫЕ ПОСТУПАТ В ПРОДАЖУ УЖЕ ЭТОЙ ВЕСНОЙ.



NOX — УБИЙЦА DIABLO ИЛИ ЛУБИЙЦА DIABLO? НА ГЛАВНЫЙ ВОПРОС ГОДА ОТВЕЧАЮТ НАШИ ЭКСПЕРТЫ. ГИГАНТСКИЙ ОБЗОР, АНАЛИЗ ВСЕХ ИГРОВЫХ РЕЖИМОВ, ПЛЮС ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ НОВОГО ШЕДЕВРА WESTWOOD! ПЛЮС НОВЫЙ ПОСТЕР NOX!



BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN — СВЕЖАЯ ИНФОРМАЦИЯ О РАЗРАБОТКЕ НОВОГО ХИТА BIOWARE ИЗ ПЕРВЫХ РУК! РАЗРАБОТКА САМОЙ ОЖИДАЕМОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ 2000 БЛИЗИТСЯ К ЗАВЕРШЕНИЮ.



WIZARDRY VIII: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ. МНОГИЕ ДО СИХ ПОР СЧИТАЮТ WIZARDRY VII НАСТОЯЩЕЙ ВЕРШИНОЙ РОЛЕВОГО МИРА. ЯРКОЙ И СВЕРКАЮЩЕЙ. WIZARDRY VIII ПОСЛЕ ПЯТИ ЛЕТ В РАЗРАБОТКЕ УЖЕ ПОЧТИ ГОТОВ. ЧТО НАМ ЖДАТЬ ОТ ЭТОГО НЕВЕРОЯТНОГО ПРОЕКТА?

VAGRANT STORY — ГЕНИАЛЬНЫЙ СПЛАВ АКЦИОН, ADVENTURE И RPG В ЛУЧШЕЙ ИГРЕ SQUARE ЗА ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ! ОБЗОР ФИНАЛЬНОЙ ВЕРСИИ ТОЛЬКО В «СТРАНЕ ИГР»!



STARLANCER ЭРИНА РОБЕРТСА ИЗ DIGITAL ANVIL. МНОГООБЪЕКТНЫЙ КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР С ЭПИЧЕСКОЙ ИСТОРИЕЙ, РЕВОЛЮЦИОННОЙ ГРАФИКОЙ И ВОЗВРАЩЕНИЕМ СТАРЫХ-ДОБРЫХ ВИДЕОРОЛИКОВ. ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ЛУЧШЕ ДЛЯ СТАРОГО ФАНАТА WING COMMANDER?

DARK REIGN 2: СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РАЙ. ПРИТОМ ТРЕХМЕРНЫЙ. ВСЕМ ПОК-

ЛОННИКАМ BATTLEZONE И ОРИГИНАЛЬНОГО DARK REIGN ПОСВЯЩАЕТСЯ.

A ТАКЖЕ: DUNGEON SIEGE, THE WORLD IS NOT ENOUGH, IVICTUS: SHADOW OF OLYMPUS, DIE HARD TRILOGY 2 И МНОГОЕ ДРУГОЕ!

ПРОХОЖДЕНИЯ: NOX, FINAL FANTASY VIII, ОГНЕМ И МЕЧОМ

НЕ ПРОПУСТИТЕ! ШЕСТОЙ НОМЕР «СТРАНЫ ИГР'2000» В ПРОДАЖЕ С 29 ФЕВРАЛЯ!



Некоторым изобретениям следует ставить памятники. Настолько они поражают своей простотой и практичностью. Новый **HP Brio PC** – это наглядный пример того, как должна работать техника.

Все благодаря использованию самых последних научных разработок и самых быстрых процессоров Intel.

Бизнесмены! Обратите внимание:

Все гениальное просто, ... и оно «закрепляет» успех.

Созданы дать свободу

HP Brio

– оптимальные компьютеры для дома и офиса.

Процессор Intel® Celeron™ 433, 466, 500 МГц или Intel® Pentium® III 500, 550 МГц.
Оперативная память от 32 МБ.
Жесткий диск 4,3 Гб.
16-битная аудиокарта.
Windows 98.

www.hp.ru



Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks and Celeron is a trademark of Intel Corporation.



Компания «Д-Факто»
Россия, 113114, Москва, ул. Кожевническая, 16, стр. 4
Тел.: (095) 230-6819
(095) 959-7370/7371
Факс: (095) 959-7373
www.dfacto.ru
e-mail: info@dfacto.ru



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64
ул. Селезнёвская, 21

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ОГНЁМ И МЕЧОМ

КОГДА СПАСЕНИЕ МИРА –
УЖЕ ПРИВЫЧКА.
ХОРОШО ОПЛАЧИВАЕМАЯ.



TZAR: The Burden of The Crown™ is published by PAN Interactive Publishing under the label of Infinite Loop. © 1999 by PAN Interactive Publishing, Stockholm, Sweden. TZAR: The Burden of The Crown™ is developed by Haemimont Multimedia®. Russian localisation is © 1999-2000 by Snowball Interactive. Published in the CIS by Snowball Productions and 1C Company. All rights reserved. Further copyright information can be obtained by request at counsel@snowball.ru. «Огнѣм и мечом» © 1999-2000 Snowball Interactive, © 1999-2000 АОЗТ «1С». «Огнѣм и мечом» и соответствующее графическое изображение на территории СНГ является товарным знаком АОЗТ «1С» и Snowball Avalanche LLC. Все права защищены.

Средневековая стратегия реального времени,
в которой опять придётся спасти мир.

Волшебные артефакты и верное оружие,
крестовые походы и вылазки разведчиков,
опасные пустыни и снежные равнины –
этот мир ждёт своего правителя... правителя,
способного править огнём и мечом.



Лучшие игры по-русски.
www.snowball.ru

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+»
(м. «Речной вокзал»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ),
«Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50,
маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр.
линия,
1 этаж, «Школа XXI век» (м.
«Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон
фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1»
(м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг.
«Рамстор-2» (м. «Рижская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг.
«Фордос-Алтай» (м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, корп. 20,
ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чуйкова, 7/12,
маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)
Ленинский пр-т, 62/1,
маг. «Кинолюбителю»
(м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17,
стр. 1, офис 44 (м.
«Автозаводская»)
ул. 2-ая Тверская-Ямская, 54, маг.
«Мир Печати» (м. «Белорусская»)
ул. Тверская, 8, маг. «Москва»
(м. «Чеховская»)

Ленинградский пр-т, 56/2, маг.
«Парад Электроники» (м.
«Аэропорт»)
Ореховый б-р, 7, маг. «Колндайк-
15»
(м. «Домодедовская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом
Игрушки» (м. «Октябрьская»)
Абакан
ул. Шетинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Армавир
ул. Ковтоха, 264
Архангельск
ул. Тимме, 7
Барнаул
ул. Деловая, 7
Березники
Центральный Универсальный
Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг.
«Академик»
Владимир
ул. Московская, 11

Домодедово
ул. Рабочая, 59А,
Иваново
ул. Красной Армии, маг.
«Канцтовары»
Ижевск
ул. Советская, 8А
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Космонавтов, 118
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и
техники»
Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23
Невинномысск
ул. Гагарина, 55
Нижегород
ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»);
ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»)
Новосибирск
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32
Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, маг.
«НПС»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1

Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
р-к «Котовский», пав. Е-82
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевицкая, 75, оф. 200
ул. Большевицкая, 75, оф. 509
«Дела-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Рига
ул. Дзержинский, 14
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Ерошевского, 3-219
Санкт-Петербург
Измайловский пр., 2 маг.
«Микробит»
Невский пр-т, 131,
маг. «Эврика+»
Литовский пр-т, 1, оф. 304
Литейный пр., 59,
Компьютерный центр «Кей»
Каменноостровский пр., 10/3,

Компьютерный супермаркет
«АСКОД»
Невский пр-т, 28,
«Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная, 12,
маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнечовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66,
маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MapCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет
«ЧИП»
Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон
«IBKS»
Ахти, 12
Тольятти
ул. Ленинградская, 53А

Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузанга, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
компьютерный салон «Wiener»
Чита
ул. Амурская, 91
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: в виртуальном мире Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»); «М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); «Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»); «Электрический мир»: ул. Новокозинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»); «Бельгий Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом. «Компьюлитик»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»); «Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1 (м. «Проспект Вернадского»); ул. Новый Арбат, 8, 1 этаж (м. «Арбатская»); ВВЦ, пав. «Вычислительная техника» (м. «ВДНХ»); «Аэртон»: ул. Пятницкая, 59/19, стр.5 (м. «Добрынинская»); ул. Воронцово поле, 3, стр. 2-4 (м. «Курская»); Ломоносовский пр-кт, 23 (м. «Университет»)